
PRÁCTICOS
SUPER MARIO ODYSSEY: MÁS CURIOSIDADES
SPLATOON 2 NOVEDADES VERSIÓN 3.0
EL CONSULTORIO DEL PROFESOR KUKUI
AVANCES
DILLON'S DEAD-HEAT BREAKERS
TENNIS WORLD TOUR
ONE PIECE: PIRATE WARRIORS 3...
REVISTA OFICIAL NINTENDO
NINTENDO SWITCH
NINTENDO 3DS
Nintendo®
¡Analizados!
DONKEY KONG COUNTRY TROPICAL FREEZE
HYRULE WARRIORS DEFINITIVE EDITION
SOUTH PARK: RETAGUARDIA EN PELIGRO
NARUTO SHIPPUDEN: UNS TRILOGY..
REPORTAJE
15 JUEGOS CON MODO COOPERATIVO
¡La diversión se comparte en Switch!
¡PUNTO DE PARTIDO!
MARIO TENNIS Aces
Todas las claves del próximo Nº1 de Switch
¡NUESTRAS IMPRESIONES!
NINTENDO LABO ASÍ LO HEMOS DISFRUTADO
Analizamos a fondo los cartones más sorprendentes de la historia
I LOVE NINTENDO
10 JUEGOS CON PERIFÉRICOS CURIOSOS
LA HISTORIA DE DONKEY KONG
AVANCE ESPECIAL
STREET FIGHTER
30TH ANNIVERSARY COLLECTION
Descubre 12 clásicos de la saga en un solo juego

Sumario

REVISTA OFICIAL NINTENDO Nº 309



Luis Galán

Bienvenidos

NES tenía conexiones frontales de serie para dos mandos, SNES también, N64 para cuatro, GameCube lo mismo (más conexión en red local), Wii tuvo juegos hasta para 8 jugadores (4 mandos y 4 nunchuks), Wii U admitía los mandos de Wii y a Switch se pueden conectar 8 Joy-Con. ¿Y en portátiles? Pues incluso las Game Boy se podían conectar entre sí para jugar a dobles. Lo vemos hasta en Labo: Nintendo va de compartir la experiencia. Esto, que ha estado desde siempre, alcanza en Switch un grado hasta metafórico. Estás jugando, llega alguien que quiere jugar con o contra ti, y divides tu mando para que juguéis dos. ¡Hermoso! El online está bien, y tiene mucho que ofrecer, pero desde el Pong hasta el FIFA, pasando por los Mario Kart, no hay como tener a los jugadores juntos. Y ahora vuelve Mario Tennis... ¡y el mes que viene ya estaremos con el nuevo Smash Bros.! Llegará en el E3, y esperaremos a ver todo lo que se anuncia en la feria para traeros la mejor información. Seguro que vais a alucinar con las noticias, porque, por mucho que Switch no pare de recibir juegos, siempre queréis más novedades. Para contároslas, ahí estaremos nosotros, como el "Player 2", siempre a vuestro lado. ⬢



página 14 **Reportaje.** Mario Tennis Aces. Un golpe ganador, al que no podrás resistirte.



página 28 **Análisis.** Donkey Kong Country Tropical Freeze. El mono más mono de Nintendo se estrena en Switch.



página 34 **Análisis.** Nintendo Labo. Hemos creado, jugado y descubierto a fondo. Os contamos nuestras impresiones.

PLANETA NINTENDO

Llega el E3... ¡llega Smash Bros.! 4
¡Nos vamos al Mundial de Rusia! 6
Entrevistamos a Aris Tsevrenis 7
10 Nindies de plataformas 8
Conexión con Japón 10
amiibomanía 12

REPORTAJES

Mario Tenis Aces 14
El número 1 también en la pista.
Street Fighter 30th Anniversary 20
¡Con 12 juegazos de todas las épocas!
¡Cooperando en Switch! 24
Juegos ideales para compartir los Joy-Con.

NOVEDADES

Donkey Kong: Tropical Freeze 28
Nintendo Labo: 01 Kit Variado 34
Nintendo Labo: 02 Kit de Robot 40
Hyrule Warriors: Definitive Edition 44
Naruto Shippuden: UNS Trilogy 48
South Park: retaguardia en peligro 50
The Way Remastered 52
Rogue Aces 53
Jotun: Valhalla Edition 54
Football Manager Touch 2018 55
Regalia: Royal Edition 56
Don't Starve: Switch Edition 57

AVANCES

Dillon's Dead-Heat Breakers 58
Tennis World Tour 60
Sushi Striker: The Way of Sushido 62
One Piece: Pirate Warriors 3 DE 63

I LOVE NINTENDO

La historia de Donkey Kong 64
10 juegos con periféricos propios 68

COMUNIDAD

Consultorio 70
El cofre de los lectores 72

PRÁCTICOS

Curiosidades de Mario Odyssey 74
Práctico Splatoon 2 76
Consultorio del profesor Kukui 80

El equipo de la Revista Oficial



David Alonso Qué bien le sienta Switch a Donkey. ¡Si es que esta consola es una monada!



Alex Alcolea Tras sobrevivir a Don't Starve, me da miedo que llegue la noche y no haya una hoguera.



Juanfree Martínez En "Mapachegram", subiendo el mogollón de novedades de Splatoon 2 3.0.



Miguel Martí ¡Feliz como un crío, construyendo y jugando con Nintendo Labo con mi sobrino!



Elisabeth López No consigo soltar el Animal Crossing Pocket Camp... ¡Menudo vicio!

E3™ 2018
digital worlds, real innovation

Todo en marcha para... el E3 de Super Smash Bros.

Un año más, la feria americana levanta expectación.



Más éxito cada vez

Está claro que la Electronic Entertainment Expo es el acontecimiento del año en el sector. Las cifras se superan cada edición, y en 2017 ya alcanzó los 68 mil asistentes y los 2000 productos expuestos. Una auténtica pasada.

Del 12 al 14 de junio tendrá lugar, en el Los Angeles Convention Center de Estados Unidos, una nueva edición del E3, la feria de videojuegos más grande del mundo. Con Switch ya completamente asentada en el mercado, es de esperar que sea la consola estrella.

Listos para competir

Por si había dudas del protagonismo de Switch, ya os trajimos el mes pasado la noticia de que, tanto Splatoon 2 como Super Smash Bros. iban a tener campeonatos durante el evento. Y no hablábamos de las ediciones de Wii U o 3DS, ¡sino de la de Nintendo Switch! El 12 de junio, nada más terminar la final del Campeonato Mundial de Splatoon 2, dará comienzo el Super Smash Bros. Invitational 2018. Pero antes de eso, lo habremos visto en movimiento. El mismo **día 12, a las 18 h** (las 17 h en Canarias) dará comienzo la presentación especial que están preparando los cracks de Nintendo América. Bajo la batuta de Reggie Fils-Aimé, se orquestarán una serie de esperadísimos anuncios, con vídeos de los juegos más deseados. Entonces se hará público todo sobre la esperada lucha de personajes Nintendo en Switch... ¡que **llegará este mismo año**! Se incorporan los Inklings, Link viste como en Breath of the Wild... pero, ¿qué más esconde este esperado título? ¡Os lo contaremos el mes que viene!



La copa del mundo de los Inklings se disputa en el E3. ¡Qué emoción! Además, veremos en acción la Octo Expansión.







pág 6 **Llega el Mundial**
Hablamos del nuevo modo de FIFA 18 entre otras noticias destacadas.



pág 8 **Nidies con saltos**
10 grandes ejemplos de grandes juegos independientes de plataformas.



pág 10 **Conexión con Japón**
Noticias curiosas y grandes lanzamientos desde el país del Sol Naciente.

LO QUE ESTÁ POR LLEGAR...

¿Qué sería de una feria sin sorpresas y anuncios estrella? Y más si hablamos del E3, que es el evento para el que más cartas se guardan las compañías. Los campeonatos de Splatoon 2 y Super Smash Bros. están confirmados, y además, por supuesto, veremos al fin la edición de Switch de este último, pero... ¿qué hay del resto? Por la red se encuentran apuestas de todo tipo, pero lo que sabemos seguro es que hay juegazos increíbles que están en desarrollo, y de los que aún se ha publicado realmente muy poco. Si pudiéramos medirlos en una escala de "deseados", sería difícil decir cuál levanta más expectación de los que tenéis a la derecha. Metroid Prime 4 es un anhelo histórico desde el nacimiento de Wii, pero si hablamos de un Pokémon "total" en consolas de sobremesa hay que remontarse más aún. ¡Nunca ha habido ninguno! Luego está la esperada vuelta de Bayonetta, y la joya exclusiva que prepara Square Enix, Octopath Traveler. Esperamos novedades de estos juegos, pero seguro que, además, hay más sorpresas que nos tendrán expectantes el siguiente año.

METROID PRIME 4



Detrás de este logo solo hay misterio. De hecho, aún no es público ni tan siquiera el estudio de desarrollo.

BAYONETTA 3



¡Qué caña! La bruja protagonizó un "teaser" tremendo que nos dejó... pues un poco chafados. ¡Que no le pase nada!

OCTOPATH TRAVELER



Hay demo en la eShop de un título que, desde que se anunció, nos tiene enamorados. Un RPG clásico y nuevo.

POKÉMON



Hace un año que saltó el bombazo: está en desarrollo un RPG de Pokémon para Switch. ¿Sabremos algo más...?





LA MEJOR TELEVISIÓN DEL EVENTO SE LLAMA TREEHOUSE

Desde hace ya varios años, en lugar de una conferencia tradicional, Nintendo prepara un espectacular vídeo en el que muestra todas las novedades. Un momento... ¿todas? Siempre suele dejar alguna sorpresa para que estemos aún más atentos a las retransmisiones en directo. De eso irá el Treehouse que, una vez más formará una parte indispensable de la presencia de Nintendo en la fascinante feria norteamericana. Para los que aún no lo conozcáis, se trata de un espacio desde el que enseñar a todo el mundo los productos de una forma más completa. Por sus sillones pasan desarrolladores y altos directivos, todos para ser entrevistados y hasta jugar un rato a sus propios juegos ante nuestros atentos ojos. Aquí vimos, por ejemplo, a Aonuma jugar a Breath of the Wild, y desde aquí se nos presentó el pasado año el Metroid de 3DS. En cualquier caso, no os preocupéis, que nosotros os lo contaremos todo.

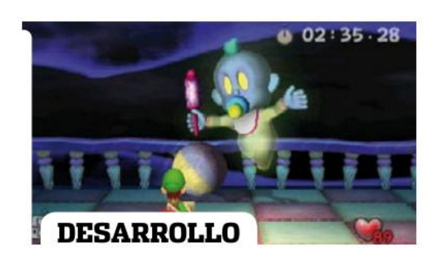
ACTUALIZACIÓN

El Mundial llega a FIFA 18... ¡y gratis!

Cristiano Ronaldo sigue siendo la imagen del juego y, para la ocasión, posa esta vez con la camiseta de Portugal.

La Selección Española parte como una de las favoritas, algo que se refleja en las actualizaciones del estado de forma.

El 14 de junio empieza el acontecimiento deportivo del año en los campos de Rusia. ¡Pero en Switch lo hará antes! Desde el próximo **29 de mayo, y de forma completamente gratuita**, todas las ediciones de FIFA 18 recibirán muchas novedades relacionadas con la Copa del Mundo. Directamente habrá una pestaña de FIFA World Cup, desde la que acceder a diferentes modos. El primero de ellos es **2018 FIFA World Cup Russia, desde el que recrear la competición** de forma calcada: con los mismos equipos, grupos y estadios. Luego está la opción personalizada, en la que podremos elegir a cualquier país del juego para participar (¡como Italia o Chile!). Seguirá con un modo de amistosos muy especial, que será con selecciones, y en los estadios del mundial. Por último, por supuesto, **¡se renueva Ultimate Team!** En esta nueva versión del popular modo, formaremos una plantilla solo con jugadores internacionales, tanto actuales como legendarios, cuya química dependerá de las nacionalidades (entre otros factores). ¡Todo a punto para vivir el Mundial en tu Switch!



DESARROLLO

Luigi está en buenas manos

¿A quién daríais el desarrollo de un remake para 3DS? Pues está claro, a los mismos que hicieron los de los Zelda de N64: Ocarina of Time y Majora's Mask. Tras desarrollar de cero el notable Ever Oasis, el estudio Grezzo es el que ha cogido el clásico de GameCube para hacerlo realidad en nuestras 3DS.

REEDICIÓN

El mejor Sonic... ¡será aún mejor!



Nada de Forces. A Sonic lo que le gusta es lanzarse a correr en 2D y en este juegazo de Switch lo hizo como nunca. Sonic Mania vuelve en formato físico, con nuevos personajes (Mighty y Ray) y modos (encore y competición). Se podrá comprar en edición normal, especial o como actualización.



LANZAMIENTO

El rey de los matamarcianos

Uno de esos títulos "minoritarios" que hicieron de GameCube una consola tan especial fue este grandísimo juego de naves. Hablamos del espectacular **Ikaruga**, para muchos, la cumbre de su género. Llegó a los salones recreativos japoneses en 2001, con **un arcade en vertical de ensueño**... y precisamente eso hará que la versión de Switch sea tan especial: podremos sacar los Joy-Con, voltear la consola, y jugar a dobles como entonces. Todo, el 29 de mayo.



ENTREVISTA Aris Tsevrenis, director de Terahard Studios, creadores de Claws of Furry.

"¡Switch es una consola increíble! Completa a cada jugador"

Tras meses de duro trabajo, este multijugador arcade de corte clásico está casi listo para ver la luz en Switch.


Aris Tsevrenis

Entre Londres y Atenas

En 2012 creó Terahard Studios, que ahora tiene sedes en Inglaterra y Grecia. Una compañía con 4 proyectos, y que tiene la clara filosofía de romper moldes. Con Claws of Furry lo hará pronto en Switch.

RON: Hemos leído sobre el proceso de creación, y suena inspirador. ¿Puede decirnos cómo lo sintió?
AT: Se dividió en dos fases. La del prototipo, y la de desarrollo. En la primera, solo unos pocos miembros del equipo trabajaron en el proyecto, y nos centramos en mecánicas y personajes. En apenas tres meses tuvimos ya un juego que nos gustaba, y lo llevamos a varios eventos, para que la gente lo probase, y ver así cómo lidiaban con la dificultad. Siempre nos gusta hacer esto, porque ayuda mucho ver las reacciones. Luego ya involucramos a todo el equipo en el proyecto, con gente muy especializada en cada aspecto.

RON: Se trata de vuestro primer juego en Switch. ¿Fue difícil de portar?
AT: Para nada. Pienso que el modo en el que programamos ayuda, pero la verdad es que el desarrollo en Switch fue muy sencillo, y el equipo de Nintendo ayuda mucho.
RON: ¿Vendrá con aspectos exclusivos para Switch? Como la vibración HD, multijugador con un Joy-Con por persona...
AT: ¡Sí, totalmente! En cuanto vimos Switch pensamos en el multijugador con Joy-Con. Mi mujer y yo jugamos a cooperativos como el que veréis en Claws of Furry, así que me dieron muchas ganas de jugar así con ella. La vibración HD también está. ¿Quién no querría que le temblase el mando al ser golpeado? También quise programar (escondido) el tono de Super Mario en la vibración... ¡pero aún no ha podido ponerme con ello!
RON: Switch parece ser la gran plataforma de los estudios independientes. ¿Por qué piensa que ha ocurrido así?
AT: ¡Switch es una consola increíble! Completa a cada jugador, porque tiene la asombrosa característica de que puedes cogerla, irte con ella, ¡y la calidad se mantiene igual que en la tele! Con ella puedo decir "este juego sería genial en portátil", y estoy convencido de que eso es algo que le sienta genial a muchos juegos independientes.



RON: ¿Qué juegos les han influenciado?
AT: Chequeamos muchos plataformas y juegos "2.5D" en el desarrollo. Al final, los que de verdad nos influenciaron fueron: Teenage Mutant Ninja Turtles, Rayman, Castle Crashers, Double Dragon y Super Mario.
RON: Luce como un arcade clásico. ¿Dónde encontrasteis la inspiración?
AT: ¡En los 80 y los 90! Todo el equipo adora los juegos clásicos de aquellas épocas, y realmente nos propusimos captar esa sensación. Tanto en diseño como en jugabilidad.
RON: ¿Cuál piensa que es la mejor parte del juego, la que más vamos a disfrutar?
AT: ¡El caos! El combate tiene mucha variedad y puede ser difícil de dominar, ya que hay que equilibrar acción y cautela. Cuanto más juegues, mejor y más particular te volverás. Incluso los miembros de nuestro equipo tienen estilos de juego muy diferentes y, si además le añades los ítems especiales, ¡las posibilidades son enormes! El modo multijugador aumentará claramente la diversión del combate. Incluso lo hemos diseñado para causar sobresaltos al jugador, especialmente si quieres revivir a tus camaradas caídos en el fragor de la batalla.
RON: ¿Puede confirmarnos ya la fecha?
AT: Durante la primavera. Es todo lo que puedo decir por ahora. ¡Esperamos poder anunciarlo ya muy pronto!
RON: Muchas gracias. Tiene pinta de ser un juego realmente divertido. ¡Suerte!
AT: ¡Muchísimas gracias!

10 Nindies... de plataformas

Sigue la lluvia de juegazos independientes en la eShop, y este mes nos detenemos en uno de los géneros más míticos de la historia. ¡A saltar!

CELESTE

Precio 19,99€
Compañía Matt Makes Games **Edad** +7

Que no os engañe su inocente aspecto pixelado. Celeste es uno de los mayores retos plataformeros a los que nos hemos enfrentado en mucho tiempo. Ajustar cada salto al milímetro, sortear todo tipo de trampas y escalar sobre cualquier superficie son solo algunas de las tareas que nos propone. Y todo ello acompañado de una emotiva historia y de unos niveles con un diseño magnífico.



LUMO

Precio 19,99€ **Compañía** Rising Star Games **Edad** +3

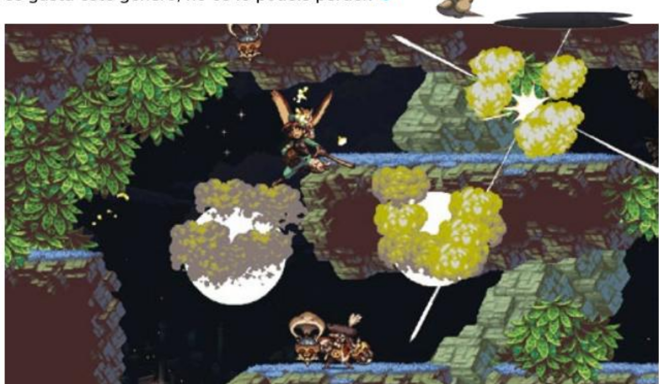
Los juegos de plataformas con perspectiva isométrica pegaron muy fuerte en los años 80 y 90. Lumo busca (y consigue) recordarnos a aquellos títulos clásicos, pero añadiéndoles algunos elementos "modernos", como gráficos en 3D y algunos puzles realmente ingeniosos. A lo largo de sus 400 salas, repartidas en cuatro áreas distintas, esta aventura nos invita a combinar nuestra pericia con el mando, necesaria a la hora de saltar, con la inteligencia, vital para superar algunas zonas y hallar sus ocultos secretos.



OWLBOY

Precio 22,99€ **Compañía** D-Pad **Edad** +3

Saltos, acción y rompecabezas se fusionan en esta maravillosa aventura en 2D, que se inspira en clásicos de la época de SNES. Otus, un chico búho capaz de volar, es el protagonista de un viaje que nos atrapa desde el principio, tanto por su genial historia, como por un desarrollo estilo "Metroidvania". Si os gusta este género, no os lo podéis perder.



SHADOW BUG

Precio 8,99€ **Compañía** Muro Studios. **Edad** +10

Un insecto ninja es el héroe de este plataformas en 2D. ¡No digáis que no mola la idea! Ofrece dos modos de control: tocando la pantalla, o por movimientos con los Joy-Con. Ambos funcionan muy bien a la hora de guiar al protagonista (y a la mosca que siempre le acompaña) a través de 36 niveles repletos de enemigos, trampas y algún que otro puzle. La variedad de situaciones es alta, por lo que el ritmo no decae en ningún momento. Y todo ello acompañado de un precioso apartado artístico que juega muy bien con las sombras.





SHANTAE AND THE PIRATE'S CURSE

Precio 16€ **Compañía** WayForward. **Edad** +7

La tercera aventura de Shantae ofrece su mejor cara en Switch. Acompañar a esta peculiar medio-genia mientras salta y acaba con sus enemigos a golpe de "melenazo" es una delicia. Pero aún lo es más la evolución del desarrollo, que está plagado de objetos que desbloquean nuevas zonas. En ellas también hallamos diferentes armas, que nos vienen "al pelo" cuando nos toca enfrentarnos a los jefes finales.

SHOVEL KNIGHT: TREASURE TROVE

Precio 24,99€ **Compañía** Yacht Club Games **Edad** +7

El Caballero de la Pala "excava" esta completísima versión de Shovel Knight, que incluye las expansiones y otros extras, como el modo cooperativo. Sin duda, se trata de la mejor manera de disfrutar esta aventura imprescindible, que bebe de los mejores juegos de acción y saltos de la era de los 8 bits.



SLIME-SAN

Precio 11,99€ **Compañía** Headup Games **Edad** +3

Ser devorado por un gusano gigante acabaría con la moral de cualquiera, ¡pero no con la de Slime! Da igual que el estómago de la lombriz esté compuesto por laberínticos niveles y peligrosos ácidos gástricos, esta bola verde tiene la habilidad suficiente para sortear cualquier situación. Para ayudar a Slime a ver de nuevo la luz del día tenemos por delante un exigente reto plataformero en 2D, en el que cada salto o impulso desde las paredes debe ser perfecto. Y no os contamos ya si, además, queremos encontrar todos sus numerosos coleccionables y secretos...





TESLAGRAD

Precio 14,99€
Compañía Rain **Edad** +7

Tener poderes electromagnéticos mola, pero si encima te toca utilizarlos para solucionar rebuscados puzles y para salir airoso de zonas de saltos, la cosa es aún mejor. Todo eso, y muchísimo más, es lo que nos ofrece esta electrizante aventura de perspectiva lateral.

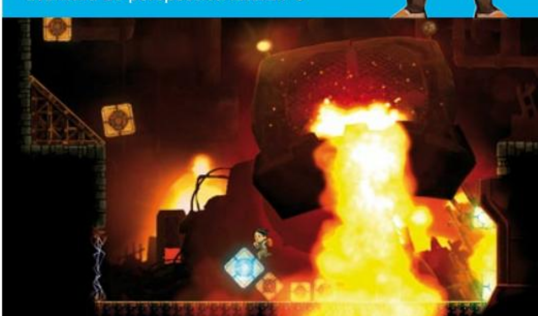


STEAMWORLD DIG 2

Precio 19,99€ **Compañía** Image & Form Games **Edad** +7

La vuelta de SteamWorld Dig nos mete en las tuercas de Dorothy, una robot que maneja el pico como nadie. Esa habilidad le viene que ni pintada para excavar hasta lo más profundo de una mina... en la que casi nada es lo que parece. Así, la exploración de las profundidades, mientras descubrimos nuevos objetos, movimientos y zonas a las que acceder, resulta maravillosa. Además de plataformas, es una de la mejores aventuras de la eShop.









SUPER MEAT BOY

Precio 12,99€
Compañía BlitWorks **Edad** +12

La vida para un cubo de carne no es fácil... ¡y aún menos cuando debe superar 300 niveles para rescatar a su novia! La elevada dificultad es la marca de la casa de este título, en el cada fase es un compendio de afiladas sierras, ajustados saltos y otros peligros. Si os gustan los verdaderos retos, aquí encontraréis "carnaza".

Conexión con

Japon

Este país asiático es la cuna de los videojuegos. Ahí nació y tiene su sede Nintendo, y su cultura es fascinante. Como cada mes, aquí os traemos un bloque de llamativas noticias para acercaros un poco más a esta increíble cultura.



¡YO-KAI WATCH 4! ¡Y será para Switch!

Level-5 acaba de confirmar el desarrollo de uno de los juegos más esperados, y el bombazo es que no será para 3DS, sino que saldrá en exclusiva para Switch. Ya tenemos esta primera imagen, y de ella podemos sacar varias conclusiones. Lo primero que salta a la vista es el aspecto de los Yo-kai, que serán más parecidos a los espíritus en los que se inspiran. Incluso el adorable Jibanyan impone algo de respeto. ¡Qué miedo! **Es una estética muy en la línea de la película Shadowside**, ambientada 30 años después de los acontecimientos del primer juego. En Japón saldrá este año. Por aquí... aún estamos deseando que llegue el 3...



La colección de Octopath Traveler

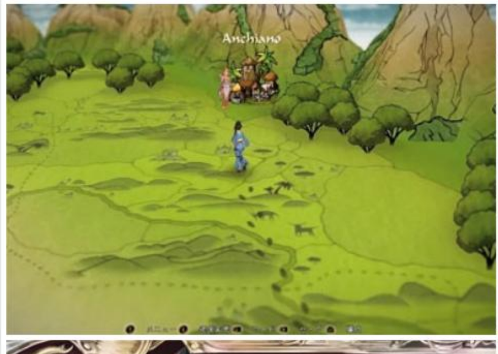
El 13 de julio llegará el esperado Octopath Traveler, un JRPG de corte clásico con un apartado artístico que pinta de maravilla. Precisamente eso se explotará en la guía oficial que llegará al mercado japonés a un precio de 2.376 yenes, unos 18 euros al cambio. Por supuesto, será **un libro cargado de consejos para superar la historia** y sacarle todo el partido a los ocho personajes, pero también traerá infinidad de ilustraciones, que mostrarán lo mejor de este arte "2D-HD" que ya hemos empezado a disfrutar en la demo. Y la cosa no acabará aquí, ya que **Square Enix lanzará muchos productos del juego**, como bolsas, llaveros, monedas, litografías, camisetas y figuras de los héroes. ¡A ver si la tienda oficial se anima a lanzarlo todo también por Europa!



NUEVA DECORACIÓN PARA LOS TOY-CON

¡Nintendo Labo ya está entre nosotros! Seguro que ya sois miles los que estáis dando rienda suelta a vuestra creatividad. Ya tengáis el Kit Variado o el Robot, os habrá tomado unas divertidas horas montar los Toy-Con. Después lo mejor es empezar a decorarlos, y nada mejor para dar los primeros pasos que el Set de Personalización oficial. Aquí, de momento, sólo tenemos uno, pero en Japón ya están lanzado nuevos productos, como **estas cintas adhesivas oficiales**. Ya hay cinco packs diferentes y cada uno cuenta con dos rollos de cinta: tres con motivos de Super Mario, y otros dos con iconos del propio Nintendo Labo. Y ojo con el precio, que apenas cuestan unos 4 euros (540 yenes) cada uno. ¡Qué pasada!











EL GRAN LANZAMIENTO

SaGa: Scarlet Grace Hiiro no Yabou

SaGa vuelve a casa con su entrega más completa.

Tras los dos primeros Final Fantasy, el desarrollador Akitoshi Kawazu decidió desarrollar un JRPG con la base del mundo abierto de Final Fantasy II. Así nació la serie Romancing SaGa para Super Famicom, nuestra Super Nintendo. Tras muchos años lejos de las consolas de la casa, el éxito de Switch traerá pronto la saga de vuelta, aunque (de momento) será sólo a Japón... y con un título que salió para otros sistemas en 2016. Eso sí, la demora tendrá sus ventajas, ya que estará lleno de novedades que la convertirán en la mejor versión. Mantendrá las habituales mecánicas de **combate por turnos, un gran componente estratégico, y la exploración de un vasto mundo**, pero innovará con tres nuevos personajes controlables (once en total), y nuevas zonas, misiones, equipo y enemigos. También habrá mejoras técnicas y jugables, aunque la mejor noticia es que Square Enix ha confirmado que están trabajando en una versión en inglés. Con esto parece evidente que podríamos contar con distribución en occidente. Soñar con verlo en español seguramente sea demasiado, pero al inglés, sobre todo en este género, ya estamos hechos.



Lanzamiento en Japón:
2 de agosto

BREVES

Música perfecta para los "splatooneros" y postre del personaje más adorable.



¡Qué dulce eres!

Solo por poder comprar estos dulces vale la pena ir a Japón. Maxi Tomate va relleno de chocolate, y Kirby (que tiene cinco expresiones diferentes) de crema. El pack cuesta 259 yenes (unos 2 euros) y una de las expresiones de Kirby es sorpresa.



¡Banda sonora octofantástica!

El 18 de julio se lanzará en Japón un pack que incluye un CD y un DVD con la música de Octo Expansión, al precio de 3.200 yenes (24 euros). También habrá versión en Blu-ray por 4.800 yenes (36 euros).



Kirby a raudales

Las ventas de Kirby Star Allies son brutales. A nivel mundial lleva 1,26 millones en un mes, pero la palma se la llevan las 392.413 vendidas en Japón. ¡Felicidades!

OTRAS NOTICIAS

Eevee va de compras y cierra un gran trato

El Eevee gigante ha sido el emisario de The Pokémon Company para visitar diferentes lugares recientemente. Las dos últimas misiones han sido en el centro comercial Shibuya 109, uno de los más icónicos de Tokio, donde se ha probado unos zapatos que no le venían demasiado bien. Luego fue a la sede de la empresa juguetera Takara Tommy... y estamos de suerte: Eevee dio permiso para reeditar la serie de peluches de sus evoluciones. Un "gran" negociante.









amiibomania

Galería de los lectores

Tenemos la casa llena de amiibo, ¡y a veces cobran vida! Enviadnos sus divertidas poses, sus fotos artísticas, o simplemente vuestra colección, a revistanintendo@gmail.com ¡Hay premio!



FINALISTA: Roger Vilà

Todos los amiibo de Roger quieren salir en la foto. ¡Y vaya si tiene! Como a tantos de vosotros, no le faltan de Animal Crossing, Splatoon y habitantes del Reino Champiñón, pero se ve que por Girona triunfa Kirby. Por cierto, ¡qué exitazo su último juego!



GANADOR: Alberto

Siguiendo el ejemplo del Pikachu enorme de Detective Pikachu, Alberto (10 años) se ha montado uno de LEGO de 28 cm. ¡Y encima le ha plantado un fondo de Mario!

Foto Ganadora
¡Felicidades! ¡Te llevas un amiibo!



Eduardo Barquero

Anticipándose a una hipotética edición deluxe del título de Wii U, Eduardo (10 años) ha decidido montarse su Mario Party 10 real con sus amiibo.



Hugo Saiz

¡Qué bonito! Hugo (11 años) nos envía esta hermosa imagen de sus dos mejores amigos. A ti te hacía ilusión verla en la revista, pero a nosotros más aún recibirla.



Júlia Vilà

Subir a dormir a su cama se vuelve una tarea difícil para Júlia... cada vez que sus amiibo se ponen en plan Toy Story.



Ya queda muy poco para que Mario y compañía desplieguen su mejor tenis en Switch. ¿Os animáis a calentar con nosotros repasando algunas de las claves de sus partidos?

■ DEPORTIVO ■ NINTENDO ■ 1-4 JUGADORES ■ 22 DE JUNIO

Seguro que todos tenéis ya apuntada la fecha en el calendario. ¡Nosotros no podemos dejar de pensar en el 22 de junio! Es difícil no hacerlo, ya que la nueva entrega de la veterana saga de Nintendo pinta alucinante. Y no solo porque vaya a ofrecer los mejores gráficos de la serie, o porque su modo portátil prometa ser épico. Mario Tennis Aces irá mucho más allá. Y todo gracias a que conjugará una apabullante cantidad de novedades con lo mejor de las anteriores entregas, como el inolvidable estilo de Mario Tennis de N64, o el genial modo aventura de Mario Tennis: Power Tour.

¡Vuelven los mejores!

Por supuesto, hablar de un Mario Tennis sin describir a sus personajes es algo impensable. Por eso, en este reportaje que os hemos preparado vamos a desgranaros, uno a uno, a muchos de los tenistas con los que podremos jugar. Cada uno de ellos tendrá unas habilidades propias, pero todos estarán englobados en seis grupos diferentes. Elegir a uno u otro dependerá de nuestra forma de jugar, pero lo bueno es que habrá alternativas para todos. Da igual que lo que nos guste sea machacar a pelotazos al rival, o si somos de los que disfrutan con un juego





¡MENUDOS PARTIDAZOS!

El ritmo de los partidos será elevado. ¡Pero no os penséis que todo será dar pelotazos a lo loco! La estrategia tendrá un gran peso, ya que contaremos con una barra de energía que nos permitirá ejecutar poderosos golpes especiales. Para llenarla, habrá que mantener peloteos largos o ejecutar el golpe maestro: un movimiento con el que saltaremos hacia la bola. ¡Y no será fácil calcular la distancia! Además, y para complementar a los tiros clásicos (como el globo o la dejada) podremos ejecutar tiros dirigidos a puntos concretos de la pista.

UN CONTROL PARA CADA TENISTA

El mando Pro será, con casi toda seguridad, la mejor forma de disfrutar del juego. ¡Pero no la única! También podremos separar los Joy-Con para disputar partidos con los amigos, tanto en la televisión como en modo portátil. Para cuando nos apetezca algo más movidito, el "modo swing" convertirá nuestros Joy-Con en precisas raquetas. Será una pasada comprobar lo bien que se transmiten los movimientos de nuestro brazo y muñeca al terreno de juego.









¡CÓMO HEMOS CAMBIADO!

Aces será el octavo Mario Tennis. El primero salió en 1995 (izquierda) para Virtual Boy. Su propuesta era muy sencilla, pero sentó las bases de la serie. En el año 2000, la gran potencia de N64 (centro) propició una de las mejores entregas de la historia de la saga, que saltaba por primera vez a las 3D. El debut de un modo historia tuvo lugar en 2005, cuando Mario Tennis: Power Tour sorprendió a todos los poseedores de GBA (derecha). Seguramente estos tres juegos son los más relevantes de la historia de Mario en las pistas de tenis, pero lo que parece seguro es que Mario Tennis Aces quiere alzarse como el número 1.

defensivo que busque provocar el fallo del contrario. ¡Será casi imposible no encontrar a un personaje que se ajuste a nuestro gusto! Además, tener tanta diversidad también será genial para que probemos distintos estilos. Seguro que así descubrimos estrategias con las que derrotar a ese amigo invencible.

El tenis más completo

Si la oferta de personajes será enorme, el número de modos, torneos y variantes en los partidos no se quedará atrás. Por este motivo, también hemos querido aprovechar este espacio para que, de un rápido vistazo, os hagáis una idea de las inmensas posibilidades que va a ofrecer este esperado juego. Desde torneos a través de internet, a encuentros a cuatro jugadores en una misma consola, pasando por un enorme modo Aventura repleto de sorpresas, Mario Tennis Aces no se olvidará de nadie. ¡Ni siquiera de los que gustan de un estilo más realista! Si tanto poder nos fastidia, y queremos un estilo más puro, podremos disfrutar de un modo que desactiva los golpes especiales. Si además lo combinamos por el control por movimientos, tendremos lo más parecido a saltar a la pista junto a Mario, Peach, Yoshi... ¡Menudo torneo el que se va a armar en el Reino Champiñón una vez más! Y es que hablamos de una saga que lleva acompañándonos desde 1995. Más de 20 años en los que muchas cosas han cambiado, en los que grandes consolas han desfilado ante nuestros ojos, pero en los que algo se ha mantenido: ¡Amamos a Mario Tennis!

MARIO
El bigotudo será ideal para todos los que descubran la saga.

PERSONAJES EQUILIBRADOS

Los tenistas más compensados no destacarán en ningún aspecto, pero tampoco acusarán flaquezas importantes. Por eso, elegir a uno de ellos para dar nuestros primeros pasos en el juego será una opción muy a tener en cuenta. Hacerse a su forma de jugar será muy sencillo, pero, eso sí, dominar por completo todo lo que pueden dar de sí esta clase de personajes requerirá de bastante esfuerzo por nuestra parte. ¡Parece que esconderán muchas sorpresas!

DAISY
Será una jugadora rápida y con gran decisión en el golpeo de la bola.

LUIGI
Las voleas en la red serán el punto fuerte del hermano de Mario. ¡Vaya crack!



Fuerza, habilidad y técnica se presentarán en "similares proporciones" en el estilo de juego de estos tenistas. Gracias a ello dispondrán de una buena velocidad de golpeo, de una aceleración suficiente para llegar a casi cualquier bola y de una estupenda colocación en pista.

PERSONAJES TÉCNICOS

El máximo control de golpeo será la clave en el juego de tenistas como Peach o Toadette. Ambas jugadoras tendrán gran facilidad para colocar la pelota en las esquinas de la pista rival. Esta habilidad, combinada con una gran rapidez a la hora de desplazarse, compensará su escasa potencia en los diferentes tiros. Así, los personajes técnicos se sentirán muy cómodos en los puntos largos, ya que apenas lanzarán pelotas fuera o a la red, siendo, además, capaces de defender cualquier bola.

PEACH
Donde ponga el ojo, pondrá la bola. ¡Menuda calidad!.





TOADETTE
Su baja estatura se compensará con enormes saltos y con una gran precisión.

¡Que falle el contrario! Esta será la filosofía de juego de los personajes técnicos. Su escasa fuerza les impedirá hacer grandes puntos ganadores. En cambio, su capacidad para colocar la bola junto a la línea forzará a sus rivales continuamente, haciéndoles golpear en posiciones de lo más incómodas. ¡Buena estrategia!



PERSONAJES PODEROSOS

¡Vaya zurriagazos! Los tenistas más bestias del circuito serán temibles por su enorme fuerza golpeando la pelota. Defender sus tiros no será nada sencillo, debido a la endiablada velocidad a la que irán. Y no solo eso: ¡también tendrán gran facilidad para romper las raquetas de sus rivales! Pero claro, no todo son ventajas cuando eres una masa de músculos, y a estos tenistas les costará un poco más de la cuenta desplazarse de lado a lado de la pista. Anticiparse a los golpes de los contrarios les será fundamental.



CHOMP

No tiene brazos... ¡ni falta que le harán! Promete dar poco cuartel a sus rivales.

BOWSER

Combinará su gran potencia con un aliento de fuego. ¡Un jugador de lo más intimidante!



WARIO

Su mal carácter se reflejará en la pista con unas bolas con mucha mala leche.

DONKEY KONG

Con esos "brazacos", el simio será capaz de golpear la bola al máximo. ¡Menudo animal!









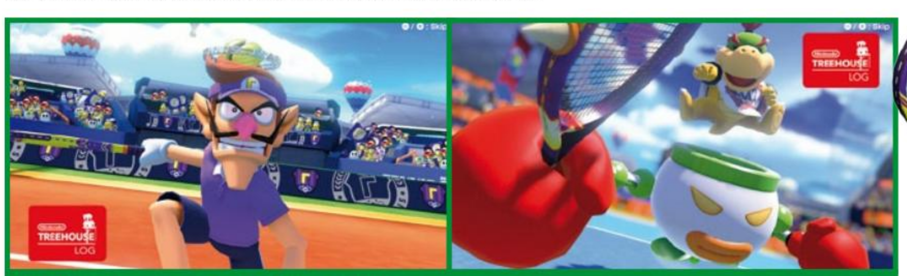
Finalizar el punto será la especialidad de la casa de los tenistas más "brutotes" de Mario Tennis. La gran potencia de sus golpes, incluso desde el fondo de la pista, les permitirá sorprender a los rivales al más mínimo error de colocación. Eso sí, sufrirán cuando les toque ir a por bolas ajustadas o a defender globos y dejadas.

PERSONAJES DEFENSIVOS

Si Rafa Nadal "aburre" a sus rivales devolviendo cualquier bola, por difícil que sea, estos tenistas nintenderos no se quedarán atrás. Unas largas piernas, como las de Waluigi, o el hecho de ir a bordo de un vehículo, como lo hará Bowsy, serán garantía de gran velocidad de desplazamiento. Gracias a ella, estos jugadores tendrán una increíble capacidad de reacción, o lo que es lo mismo, gozarán de una facilidad brutal parar alcanzar bolas que, prácticamente, el rival ya estaba celebrando. Vale que no las devolverán con una fuerza o una técnica inigualables, pero siempre exigirán que sus rivales se esfuercen al máximo en cada punto.

BOWSY

No, no será trampa ir motorizado. ¡Pero sí dará ventajas!



No hay mejor ataque que una buena defensa. ¿O era al revés? Bueno, da igual. El caso es que estos tenistas encontrarán su zona de confort en la parte central de la pista. Desde ahí, y gracias a una enorme agilidad, serán capaces de alcanzar casi todos los lanzamientos de sus rivales, por muy ajustados a la línea que vayan.



WALUIGI

Como en sus otros juegos, ¡nunca dará nada por perdido!

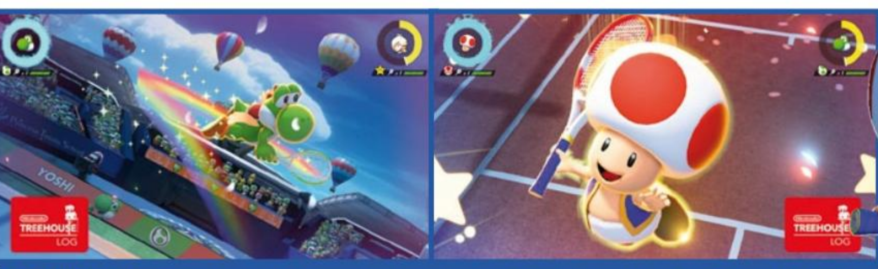


PERSONAJES RÁPIDOS

Es un pájaro, es un avión... ¡No! ¡Son los tenistas más explosivos de Mario Tennis Aces! Que no es engañen sus pequeños cuerpos y sus cortas piernas, personajes como Yoshi o Toad serán auténticas balas. Para ellos, desplazarse de un lateral a otro de la pista será pan comido, por lo que será realmente difícil sorprenderles. Y tampoco se dejarán amilanar por globos o bolas altas. ¡Menudos saltos darán!

YOSHI
No correrá... ¡volará! Y lo decimos literalmente.

TOAD
Será la seta más rápida del tenis. ¿Se puede pedir más?



Ser rápido de piernas es una de las mejores cualidades de las que puede gozar un tenista. Y estos jugadores irán más que sobrados de ella. Todos los que pertenezcan a este grupo serán unos personajes ideales para aquellos que busquen un estilo de juego dinámico, en el que atacar y defender bolas en décimas de segundo.

PERSONAJES HABILIDOSOS

BOO
Ser un fantasma no estará reñido con la calidad.

Las muñecas más flexibles se reunirán en este grupo, en el que la habilidad en el golpeo será el punto fuerte. ¿Y en qué se traducirá este despliegue de calidad? Pues en una desenvoltura total para ejecutar los efectos más impredecibles. Con un poco de práctica con cualquiera de estos tenistas seremos capaces de imprimir todo tipo de curvaturas a la pelota. ¡Y será de lo más efectivo! Por ejemplo, imaginad que golpeáis junto a la línea lateral una bola que parece que va ir fuera pero que, en el último momento, entra en la pista. ¡Mola!



ESTELA
Una estrella de las pistas. ¡Y vendrá a dar un "golpe de efecto"!



Defender a estos tenistas será una tarea muy exigente. Serán unos especialistas en "esconder" su golpe hasta el último segundo, lo que dificultará la tarea de anticipación de sus rivales. Si a esto le sumamos su habilidad para imprimir pronunciadas curvaturas a sus lanzamientos, el resultado será unos jugadores temibles.

¡JUEGA SPIKE!

El icónico enemigo de Mario será uno de los tenistas del plantel inicial de Mario Tennis Aces. Ha sido la última incorporación confirmada, que se sumará a los otros 15 jugadores que ya sabemos que no faltarán a la cita. Próximamente confirmaremos a nuevos personajes, muchos de los cuales seguro os van a sorprender. ¿Alguna apuesta sobre quién sacará a relucir sus habilidades con la raqueta en Switch?

CLÁSICO
Este orondo y verde enemigo debutó por primera vez en Super Mario Bros. 3, que salió en 1988.



¡REPITE!
Spike ya fue convocado para un Mario Tennis. En concreto, nos mostró su equilibrado estilo en la entrega para Game Boy Color.



¡A COMPETIR!



En solitario, con amigos en casa, offline, en torneos a través de internet... La lista de modos en los que participaremos promete ser casi interminable. Y todos estarán pensados para sacar el máximo provecho a la genial representación de los partidos. Ya sabemos que Switch es una consola única en cuanto versatilidad y posibilidades, y Mario Tennis Aces se beneficiará de todas ellas. Por supuesto, todas estas modalidades se podrán disfrutar también en modo portátil, una opción que, en este título, puede convertirse en uno de los puntos más fuertes.



EL TERRENO SÍ IMPORTA

La superficie de las pistas jugará un papel fundamental en los partidos. Hemos hablado mucho de las características de los personajes, pero también tendremos que adaptar nuestro juego a cada cancha. Por ejemplo, en hierba la pelota alcanzará una alta velocidad tras botar, lo que favorecerá el juego de "saque y volea". Todo lo contrario sucederá con la tierra batida, que propiciará un juego más lento y con predominio de peloteos largos desde el fondo de la pista. Por último, las canchas duras, o de cemento, ofrecerán un ritmo intermedio en relación con las dos superficies anteriores.

¡VAMOS DE AVENTURA!



El modo Aventura, o historia, fue uno de los deseos más pedidos por los fans de Mario Tennis. ¡Y será concedido! En él, acompañaremos a Mario a lo largo de una divertida historia repleta de retos tenísticos. La habilidad con la raqueta será fundamental para superar todo tipo de pruebas, entre las que se incluirán juegos de puntería, pruebas contrarreloj o enfrentamientos contra enemigos finales. Y todo ello con la diversión que solo Mario es capaz de dar a sus "odiseas".





STREET FIGHTER VUELVE CON TODO

La mítica saga de lucha prepara el desembarco de sus 12 primeros juegazos en un pack histórico.



El fenómeno empezó con la mítica recreativa de la segunda parte, y se hizo del todo universal con uno de los cartuchos clave para la historia de los videojuegos: Street Fighter II para SNES.

LOS PERSONAJES

La clave del éxito siempre ha estado en el elenco. Desde SFII, se puso el foco en que cada uno fuera muy particular.

Todo seguidor de Street Fighter, o de los juegos de lucha en general, debe marcar el 29 de mayo en su calendario. Será la fecha en la que Switch recibirá la mayor colección de la saga que jamás ha existido, y además lo hará con contenidos exclusivos y formas de juego únicas. ¿Cómo no? ¡Así es Switch!

ROUND ONE... FIGHT!!!

30 de agosto de 1987, Japón. Takashi Nishiyama y Hiroshi Matsumoto crean para Capcom el primer juego de lucha de la compañía. Tenía a dos personajes controlables, llamados Ryu y Ken, y 10 rivales, con Sagat como final. Presentó nada menos que 6 botones de acción, y unas magias que eran (y son) muy difíciles de realizar. En una época en la que aún era raro ver siquiera tres botones, este arcade no logró ser muy popular. Sus autores dejaron la compañía (dirección a SNK) y Capcom se planteó abandonar el estilo por completo. Hablamos, por supuesto, del primer Street Fighter. Finalmente, la secuela estilo "beat'em up" se llamó Final Fight y fue un exitazo. Con ese respaldo, la compañía volvió a la carga con la lucha... y poniendo toda la carne en el asador. **Más de 40 personas se dedicaron a crear los famosos 12 luchadores**. Cada animación, cada magia, cada gesto, cada color, la nacionalidad, los escenarios... Todo era fundamental para hacerlos únicos, para que cada uno de los tres puños o patadas tuviera su uso lógico, para que controlar a uno u otro fuera muy diferente. Febrero de 1991, Street Fighter II se planta en los salones recreativos de todo el planeta... y es un súper éxito inmediato. Las monedas de 25 pesetas ➲

4 ERAS, 12 TÍTULOS

Más que una tarjeta de Switch, lo que nos viene es un cofre lleno de tesoros, con un recorrido por todo lo que precedió a Street Fighter IV, título que llegó con un magnífico port a la primera tanda de juegos de 3DS. Pero no estamos ante una saga que haya ido numéricamente del I al III y punto. Esa regla solo se cumplió en la primera entrega, de 1987, que al fin podremos disfrutar en una perfecta recreación del arcade original. Hasta ahora, solo la versión de TurboGrafx para Wii nos había devuelto a la raíz de la saga. Luego saltamos al II, con el que Capcom empezó una práctica ya famosa de relanzar el mismo juego con diferentes añadidos, y pronto tuvimos hasta 5 versiones de Street Fighter II (sin contar el reciente de Switch). En un estilo anime, y cronológicamente situados justo tras la entrega original, luego llegaron los tres Street Fighter Alpha. Por último, el pack se completa con la trilogía de Street Fighter III, cuya tercera parte es colosal.



TORNEO EXCLUSIVO

En la crítica del reciente Ultra SFII de Switch destacamos que echábamos algo muy en falta: los torneos. En la edición de Super Nintendo podíamos batirnos, no solo en combates individuales, sino en grandes torneos para 8 luchadores por turnos. Ese modo estaba inspirado en Super Street Fighter II: Tournament Battle, un innovador sistema de 4 máquinas recreativas en línea en las que se disputaban estas competiciones de forma simultánea. Aprovechando la conexión local entre consolas, solo Switch tendrá en exclusiva una el mismo sistema.



El bombazo más inesperado será este modo, inédito en consolas hasta la fecha. Switch volverá a demostrar que es una consola con características únicas, incluso para recrear clásicos de las recreativas.



Eliminatorias simultáneas en torneos cargados de rivalidad. Reunir a 8 amigos para resolver quién es el mejor jugador de Street Fighter II será pronto más emocionante que nunca.

llovían sin cesar en los interiores de los arcades y el mundo del videojuego recibía no uno, sino 12 nuevos iconos para siempre.
A partir de ahí, Capcom se pasa los siguientes tres años lanzando versiones con mejoras: primero hace controlables a los jefes, luego acelera el juego y multiplica las indumentarias, luego llegan cuatro nuevos luchadores junto a los combos y, por último, le añade turbo, un nuevo poder final con barra de energía... ¡y presentan a Akuma! Este bloque podría dividirse en 2, ya que entre SFII: Turbo y Super Street Fighter II hay variaciones en muchos aspectos. Pero nada comparado con el salto de las siguientes entregas. Ojo, que **vamos a tener muchísima lucha entre la que elegir** ya que, lo genial del pack, es que hay juegos muy diferentes entre sí.

NUEVOS ESTILOS

Todos los Street Fighter comparten tres rounds, 6 botones y una serie de personajes, pero la jugabilidad, más que directamente evolucionar, cambia. La llegada de la serie Alpha fue increíble por los graficazos de anime, pero también se juega de otra manera. Cubrirnos ya no sale gratis, y además innova con barras de combo y ataques que mezclan botones. De

UNA SAGA CON MUCHO ARTE

30 años dan para mucho, y más en una saga que siempre ha tenido algo más que las clásicas portadas de turno. Los personajes siempre han sido la salsa de Street Fighter, de modo que Capcom cuidó desde el primer momento el tener numerosas ilustraciones que los hicieran más y más reconocibles. ¿Hay algún aficionado a los videojuegos que no sepa recitar de carrerilla el elenco de SFII? El último gran repaso lo tuvimos en el álbum digital que incluyó el USFII de Switch, y el "museo" que llegará ahora promete ir incluso más allá.





LUCHA CLÁSICA EN LA RED

Una de las grandes opciones era más que deseada: ¡poder jugar a estos clásicos online! En una decisión muy acertada, esta opción solo estará presente en los títulos "definitivos" de cada estilo, exceptuando al original, de jugabilidad muy inferior. De este modo no se subdividirán los usuarios entre doce opciones diferentes. Llevaremos el pique a la red en: Street Fighter II: Turbo, Super Street Fighter II: Turbo, Street Fighter Alpha 3 y Street Fighter III: Third Strike. Además, han querido respetar la sensación del salón recreativo, de forma que podremos estar jugando una partida normal y que, de repente, salte el ya clásico "here comes a new challenger!". Y eso no es todo, ya que también traerá tablas de records online para cada uno de estos títulos.

esta saga habíamos tenido la segunda parte en una meritoria adaptación a SNES, y el increíble Alpha 3 de GBA, pero lo que **nunca habíamos visto en las consolas de Nintendo** había sido el siguiente asalto. Al fin, en 1997, Street Fighter III fue una realidad. Nada de rarezas 3D, o versiones a lo Mortal Kombat de la (horrorosa) película. La verdadera continuación de SFII fue real. Viendo la maravilla que son (sobre todo 3rd Strike) resulta llamativo que no fuera un éxito brutal en su día, pero llegaron en mal momento, con el estilo 2D en "pausa comercial" por el encanto de los juegos poligonales. Jugar a **SFIII será disfrutar de un enorme elenco único**, con nuevos movimientos "pro" y selección de poderes. Un hito de jugabilidad que quizás sea aún el top del género. Un colofón para esta colección de 12 calcos de las versiones arcade que, con nuevos modos, pronto volverán a robarnos horas frente a Ryu y compañía.

EL RYU ORIGINAL

¡Estaba hecho un chaval! Pero ya se las veía con Sagat, al que hizo su gran cicatriz.



EL RYU DE SFIII

Los años pasan para los personajes... y para la estética. El estilo de esta entrega es una pasada.

El paraíso del fan

Más allá de los juegos, será un título a tope de contenido: diseños desde los primeros bocetos, la historia musical, museo de sprites, cronología, entrenamientos...

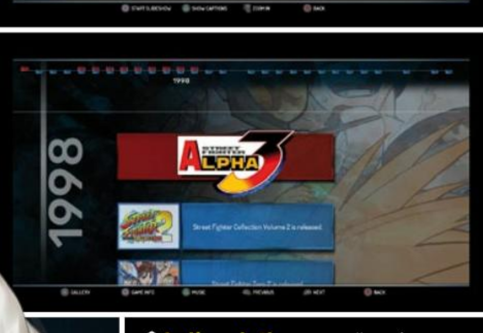












La línea de tiempo nos llevará a recorrer la historia de la saga des de sus inicios.

NINTENDO SWITCH

La diversión se comparte en SWITCH

Un Joy-Con para cada uno y listo. Y no hablamos solo de competir, sino también de colaborar para acabar con el malo de turno o ganar el torneo. En Switch no hace falta comprar más mandos para disfrutar en compañía, y os traemos grandes ejemplos de ello. A continuación, 15 geniales juegos con cooperativo, a Joy-Con por cabeza. ¿Preparados para hacer equipo?

Juntos desde el principio

Ya desde los inicios, varios juegos nos dejaron unir fuerzas con solo los dos Joy-Con.

Mario Kart 8 Deluxe

■ NINTENDO ■ CARRERAS ■ 1-4 JUG.

¿Cooperar en Mario Kart? ¡Claro que sí! Y no hablamos solo de ayudarnos en una carrera tradicional. Esta edición tiene muchos modos en los que hacer equipo. Entre ellos destaca Patrulla Piraña, todo un "policías y ladrones".



Ultra Street Fighter II: The Final Challengers

■ CAPCOM ■ LUCHA ■ 1-2 JUG.

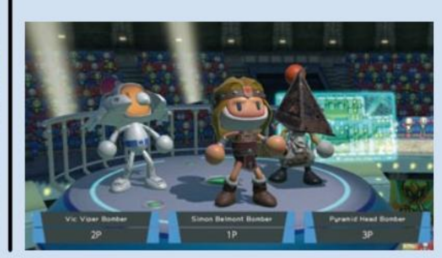
Lo nunca visto: ¡un SFII con cooperativo! Hay un modo desde el que enfrentarnos juntos contra Violent Ken, Evil Ryu y Akuma controlados por la consola.



Super Bomberman R

■ KONAMI ■ PUZLE ■ 1-8 JUG.

Este clásico arcade multijugador salió de inicio con Switch. Uno de los reyes históricos de los piques, que llegó con varios modos, y la posibilidad de hacer equipos. Es uno de esos juegos en los que podemos conectar... ¡8 Joy-Con!





Dos piensan mejor que uno

Ponerse de acuerdo para solucionar un puzle... puede ser realmente divertido.

Snipperclips Plus: ¡A recortar en compañía!

■ NINTENDO ■ PUZLE ■ 1-4 JUG.

Hay que entenderse tanto con el otro, que completarlo es toda una terapia de parejas. Uno se pone frente a otro y, la parte que se pisen, se recorta. A partir de ahí, a resolver decenas de ingeniosos niveles que nos lo hacen pasar genial. ⬢





Lovers in a Dangerous Spacetime

■ ASTEROID BASE ■ PUZLE-ACCIÓN ■ 1-4 JUGADORES

Una nave, un montón de controles, y nosotros para manejarla. Uno que vaya al timón, otro al escudo, espera... ¡que hay que disparar! Pues nada, toda la partida escalera arriba y abajo, turnándonos en cada vez más y más posibilidades. ¡Todo sea por amor! ⬢



Puyo Puyo Tetris

■ DEEP SILVER ■ PUZLE ■ 1-4 JUG.

¿Puede Tetris seguir enganchando en 2018? ¡Y de qué manera! Sobre todo si viene en una edición tan completa. Le acompaña el clásico Puyo Puyo, y trae muchas opciones, como la de hacer equipo. ⬢



Cuatro mejor que dos.

Estos tres juegos, y muchos otros como FIFA o Mario Kart, admiten 4 jugadores simultáneos en modo local. Claro está, también con un Joy-Con por jugador. Esto significa que, hacernos con un segundo par, permite montar la súper fiesta en una sola Switch. Ya sea en la TV, o en modo portátil. ⬢



El diseño único de los Joy-Con hace que sirvan como mandos individuales, o ser uno en conjunto.



Cada uno por su lado

En muchos casos jugamos a pantalla partida.

Fire Emblem Warriors

■ KOEI TECMO ■ MUSOU ■ 1-2 JUG.

Tanto en este título, como en el nuevo Hyrule Warriors Definitive Edition, podemos ser dos jugadores a la vez los que desafiemos juntos a miles de oponentes. En lugar de cambiar constantemente de personaje, es muy cómodo y divertido compenetrarse con un amigo para atacar y defender zonas, o ir a por determinados objetivos. ●



Resident Evil Revelations 2

■ CAPCOM ■ TERROR ■ 1-2 JUGADORES

Claire Redfield y Moira Burton por un lado, y Barry Burton junto a Natalia Korda por el otro, continúan la saga que nació en 3DS. Desde el Resident Evil 4 de GameCube había una tendencia a dividir la acción. En la aventura principal teníamos a veces que turnar a Leon con la hija del presidente, y luego descubrimos toda una historia en paralelo de Ada Wong. Al fin podemos movernos en paralelo, y para ello solo necesitamos los dos Joy-Con de serie y un amigo con quien jugar... y compartir el miedo y la tensión. ●



LEGO Marvel Super Heroes 2

■ WARNER ■ AVENTURA ■ 1-4 JUG.

¿Aún en shock por la última de Los Vengadores? Pues salva al mundo entre risas con las figuras LEGO de sus personajes. Para asegurar del todo la diversión, llama a un amigo... ¡y a por Kang! Como es habitual en la saga, incluye multijugador simultáneo en el que cada uno puede ir "a su bola"... pero con cuidado, o el mundo se hará pedazos. ●



Saltando en compañía

También los plataformas son para compartir, pero juntitos.

Donkey Kong Country: Tropical Freeze

■ NINTENDO ■ PLATAFORMAS ■ 1-2 JUGADORES

El primer gran rival de Mario ya está en Switch, y nos ha dejado a todos dando saltos de alegría. Luce aún mejor que en Wii U, trae más modos de juego y, por supuesto, permite que, con pasarle el Joy-Con a otro jugador, nuestro amigo pueda acompañarnos en nuestra reconquista del hogar simio. El segundo jugador controlará a un miembro de la familia Kong, con sus propios corazones de salud, y que, si cae, esperará en un barril a ser rescatado. ⬢



Sonic Mania

■ SEGA ■ PLATAFORMAS ■ 1-2 JUG.

Un amigo se puede unir para ayudar, pero el avance lo marca el primer jugador, mientras el segundo (que no tiene salud propia) reaparece si se pierde. ⬢



Rayman Legends: Definitive Edition

■ UBISOFT ■ PLAT. ■ 1-4 JUG.

El juego del género que más explota el cooperativo… y que más gana con ello. Un aventura colosal, llena de ritmo (y modos), para hasta cuatro Joy-Con. ⬢

La hora del deporte

Si tu pasión es jugar en equipo, estos son los títulos que buscabas.

FIFA 18

■ EA SPORTS ■ DEPORTIVO ■ 1-8 JUG.

Solo hay algo mejor que levantar la copa al final de la temporada: hacerlo junto a un amigo. En FIFA 18 podemos jugar partidos de hasta 4 contra 4, en los que salen jugadas alucinantes. Gracias al modo simplificado, con un Joy-Con por jugador podemos hacer virguerías. ⬢



Rocket League

■ PSYONIX ■ DEPORTIVO ■ 1-8 JUG.

Es uno de los fenómenos del momento. Una nueva licencia que engancha, y que no sale del top de ventas de la eShop. Se trata de, con coches, meter un balón gigante en una gran portería. Aunque su gran éxito es gracias al online, se puede jugar en equipo, compartiendo el Joy-Con. ⬢



NBA 2K18

■ 2K GAMES ■ DEPORTIVO ■ 1-10

Lejos de portarse como un "rookie", esta mítica saga se ha estrenado en Switch con un triple doble: más modos que nunca, un apartado técnico para sentir el sudor, y un multijugador perfecto, que permite jugar con un Joy-Con por cabeza. ⬢



Novedades





El cumple de Donkey es el punto de partida de la aventura. Lo que no saben los intrépidos simios es que la fiesta va a ser más movidita de lo que esperaban...



Desde el mapa de cada isla accedemos a los distintos niveles. Si los exploramos bien, podemos desbloquear fases secretas. ¡No pierdas detalle!

Donkey Kong Country Tropical Freeze

Donkey se lanza a la "kong-quista" de Switch.



3

Género **Plataformas**
Compañía **Nintendo**
Jugadores **1-2**
Precio **59,99€**
Idioma **Español**
Tamaño **6,99 GB**



Argumento

Donkey y su familia han sido expulsados de su isla por unos animales vikingos. Le toca a los simios recuperar su hogar, ¡y no escatiman en saltos para hacerlo!

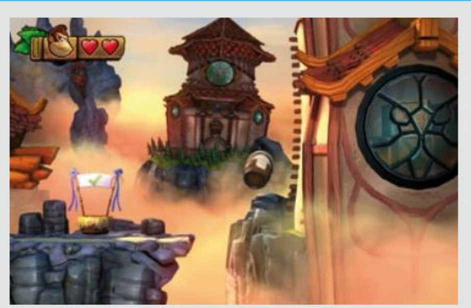
Switch es imparable. En poco más de un año, la consola híbrida ha recibido ya la visita de grandes héroes de la casa como Mario, Link o Kirby. A la espera de que Samus aparezca... ¡es el turno Donkey Kong! El simio más famoso de Nintendo se ha decidido a dar el salto y, por supuesto, lo hace junto a toda su familia.

¡A por los vikingos!

La historia, al igual que el desarrollo, es la misma que la que disfrutamos en Wii U en 2014. ¡Y promete dejarnos helados! Bueno, a nosotros a lo mejor no tanto, pero lo que sí se ha congelado es la isla en la que viven Donkey Kong y su familia. ¿Los culpables? Unos animales vikingos con más mala baba que cuernos en sus yelmos. El mal ya está hecho, sí, pero lo que no saben es con quiénes se han metido. Y es que, otra cosa no, pero Donkey y sus congéneres tienen determinación para dar y tomar. No hay nada que les detenga, ni siquiera el hecho de tener que atravesar **siete islas, divididas en más de 60 fases**, para regresar a su hogar y poner orden. Tampoco les importa que el viaje sea duro y esté repleto de peligros. Porque, que no nos engañe el aspecto, ¡es un juego difícil!

Puro ingenio creativo

El diseño de los niveles está tan cuidado que les convierte en los verdaderos protagonistas del juego. En todos ellos, la ubicación de las plataformas, trampas, enemigos y objetos está pensada al milímetro. Y no solo para ofrecernos un reto que ponga a prueba nuestra habilidad continuamente, sino también para relatarnos una historia en segundo plano. Esta siempre hace que cada nueva mecánica introducida cobre sentido, y que además case con la ambientación del escenario. Por ejemplo, cuando atravesamos una fábrica, tenemos que sortear todos los elementos que componen su maquinaria. Y, casi sin darnos cuenta, al llegar al final del nivel, conocemos paso a paso el proceso que hace que la fruta se convierta en zumo. ¡Es algo genial! Como también lo es la forma en la



¡Qué nivel!

La ambientación de los niveles es una pasada. Cada isla tiene un estilo único, de forma que surcamos zonas montañosas, junglas, manglares... Todo tiene un diseño espectacular, tanto artísticamente como en la composición de sus elementos de cara a una jugabilidad perfecta.

¡Menuda familia!

Donkey Kong es el personaje principal, pero en la mayoría de niveles puede conseguir la ayuda de otros tres simios: Diddy, Dixie y Cranky Kong. Cada uno de ellos tiene una habilidad especial que aportar a Donkey. Aprovechar cada una en el momento adecuado nos facilita mucho las cosas a la hora de avanzar. ¡Así nos ayudan estas monadas en la aventura!



Diddy activa su jetpack para, en los saltos, mantenernos unos metros más en el aire.



Dixie gira su coleta y nos impulsa un poco hacia arriba. ¡Una gran salvavidas!



Cranky se apoya en su bastón para rebotar muy alto y sortear los pinchos.

Los saltos son la base del juego. Hay plataformas móviles, lianas, o barriles que nos propulsan. Superar cada zona requiere de mucha habilidad por nuestra parte.







Los enemigos salpican los niveles. Para derrotarles hay que saltar encima de ellos o lanzarles algún objeto. ¡Como siempre!

que recorremos estos niveles. Al principio, **siempre empezamos con Donkey Kong**, quien es capaz de saltar, golpear, bucear, rodar, balancearse en lianas y lanzar enemigos, bombas o barriles. Se podría decir que hace de todo... ¡pero no! Algunos de estos recipientes de madera esconden a otros miembros de la familia Kong que, al ser liberados, se suben a la espalda de Donkey. Cuando lo hacen, se nos otorgan dos corazones extra y, lo más importante, la opción de **usar sus habilidades únicas**. ¡El pueblo simio unido, jamás será vencido! Así, Diddy nos mantiene en el aire con su jetpack, la coleta de Dixie resulta ideal para impulsarse unos metros, y al viejo Cranky, gracias a su bastón, no hay trampa de pinchos o rebote que se le resista. Combinar estos movimientos es vital para superar los niveles, que tienen siempre una dificultad elevada. Y no digamos ya si queremos coger todos los objetos, como plátanos y monedas, y hallar las rutas ocultas, que esconden piezas de puzle que desbloquean ilustraciones. A todo esto hay que sumar las 4 letras de "KONG", que se encuentran en puntos estratégicos de los escenarios. Completar la palabra nos obliga a forzar al máximo algunos saltos, o a demostrar que somos unos ases a bordo de una vagoneta, un barril a propulsión, o a lomos del rinoceronte Rambi. ¡Será por variedad! Por suerte, la tienda de Funky Kong siempre está abierta para que compremos ítems, válidos durante un único nivel, y que aportan corazones extra u otras ayu-





Los jefes finales nos ponen las cosas muy difíciles. Siempre hay que buscar su punto débil para vencerlos. .



Vagonetas, barriles a propulsión, o el rinoceronte Rambi, nos lanzan a toda velocidad hacia el peligro. ¡En estos momentos tenemos que sacar a relucir nuestros reflejos!



Las zonas secretas no son fáciles de encontrar. Eso sí, hacerlo tiene premio, ya que, si superamos el reto "bananero" que nos proponen, conseguiremos un buen regalo.

FUNKY KONG ES EL PROTAGONISTA DE UN NUEVO MODO EXCLUSIVO, QUE CUENTA CON UNA DIFICULTAD MÁS ASEQUIBLE.

das. Y lo mejor es que ahora Funky es mucho más que un tendero...

Surfeando el peligro

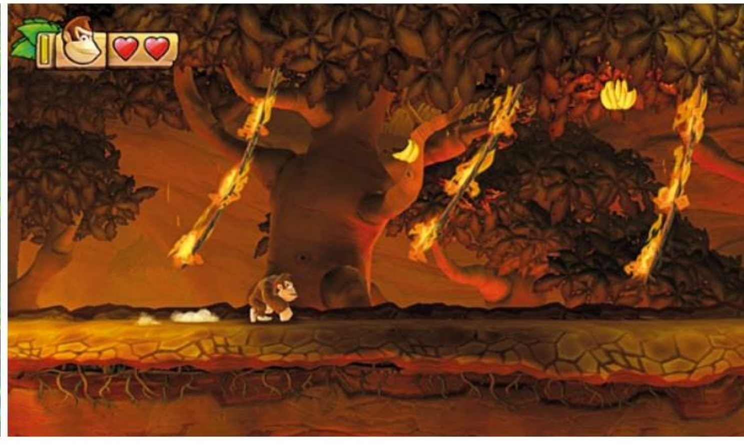
El mono más molón de su playa protagoniza **un modo exclusivo para Switch**. En él, el desarrollo de los niveles es el mismo que en el original, pero la dificultad se rebaja de forma notable. Esto es debido a que Funky tiene tres corazones extra de vida (5), puede llevar dos objetos más de la tienda a la vez (5) y cuenta con un impagable complemento: su tabla de surf. Gracias a ella es capaz de ejecutar un doble salto, planear en el aire y ser inmune a las trampas de pinchos del suelo. Encima, ¡este simio puede respirar bajo el agua de forma indefinida! Este modo es ideal para los jugadores inexpertos, pero nuestro consejo es que, sobre todo la primera vez que juguéis, lo hagáis en el modo original. Es cierto que supone un reto importante, y que exige de grandes dosis de habilidad, pero en ningún momento se convierte en algo frustrante. ¡Atreveos con él! Por su parte, si lo que buscáis es una experiencia



VIKINGOS

Estos animales con tan mala idea son los invasores de la isla de Donkey. ¡Toca darles para el cuerno!





¡Al loro con Funky!

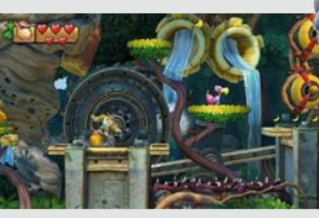
El modo Funky Kong es la novedad principal de esta versión para Switch. Las islas y niveles son las mismas que en el modo original, pero las características especiales de este mono surfero hacen que la aventura sea mucho más sencilla. A continuación os explicamos las particularidades de este nuevo modo. ¡Muy atentos!



A Funky no le ayudan los otros simios. ¡Ni falta que le hace con cinco corazones de vida!



Planear, o hacer un doble salto, son algunas de las habilidades del simio.





Ni las trampas de pinchos o las aguas profundas pueden con Funky. ¡Vaya crack!



Piezas de puzle, monedas, plátanos, las 4 letras de la palabra "Kong"... los niveles están repletos de objetos que recolectar..

intermedia, el modo Funky también nos permite jugar con Donkey Kong. El cambio en este caso es que empezamos con tres corazones de vida y podemos llevar cinco objetos de la tienda a la vez. Parece poco, pero son ventajas que valen su peso en oro.

¡Vaya monada!

De lo que no vais a tener duda es de que los gráficos del juego lucen genial. Si ya nos deslumbraron en Wii U, el aumento de resolución en Switch le ha sentado de maravilla. Y todo manteniendo **una fluidez increíble** incluso en modo portátil. En cualquier caso, el colorido y diseño de las fases, la naturalidad de las animaciones, y la genial sensación de profundidad nos acompañan en todo momento. Otro genial compañero es un excelente apar-

¡QUÉ JEFES!

Algunos líderes de los vikingos tienen un tamaño mucho mayor que sus esbirros. Derrotarles es una de nuestras tareas principales en el juego.







En la tienda de Funky invertimos las monedas que hayamos recogido. Podemos comprar vidas, corazones extra, barriles (con un simio dentro) y muchas cosas más.



La ambientación de cada isla es única. Y lo mejor es que todas ellas tienen un diseño precioso, con multitud de detalles que hacen que nos paremos a admirar cada escenario.

EN MODO TABLETOP las partidas a dos son una pasada, ya que nos permiten disfrutar en compañía en cualquier parte. ¡Qué puntazo!

Disfruta en compañía

Casi todo el juego se puede superar en compañía de un amigo. Un jugador lleva a Donkey, y el otro a Diddy, Dixie o Cranky. Ambos personajes se controlan en la misma pantalla, por lo que no pueden separarse.

SEPARAR LOS JOY-CON es la manera más rápida de iniciar una partida cooperativa. Todo se maneja a la perfección con ellos.

LAS MEJORAS Y NOVEDADES LE CONVIERTEN EN LA MEJOR VERSIÓN DE UN PLATAFORMAS IMPRESCINDIBLE.

tado sonoro con **más de 60 melodías**. Todas tienen una calidad brutal y, como colofón, siempre se adaptan de forma dinámica a la acción. A todo lo anterior hay que sumar unos jugosos extras, como un modo contrarreloj, que nos invita a superar cada nivel en el menor tiempo posible. Y, por supuesto, no podemos olvidarnos de las partidas cooperativas, en las que un jugador maneja a Donkey y el otro a un miembro de la familia Kong. Se quedan en poca cosa, pero divierten, y más teniendo en cuenta que con un par de Joy-Con basta para disfrutarlas.

En definitiva, esta aventura de Donkey es un título imprescindible, sobre todo para quienes no jugaron a la versión de Wii U. En caso contrario, tened en cuenta de que se trata prácticamente del mismo juego. Bueno, mejor dicho: **es la mejor versión posible de uno de los plataformas de vista lateral más increíbles de los últimos años**. Vale que hubiera molado que incluyera niveles exclusivos, y que el modo cooperativo estuviera más trabajado, pero sus mejoras y novedades son suficientes para hacernos disfrutar igual (o más) que lo hicimos en 2014.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★☆
Una delicia. Y ahora a unos nítidos 1080p y 60 fps en la televisión.

Diversión ★★★★
Atrapa desde el minuto uno... ¡y no deja de sorprender hasta el final!

Sonido ★★★★
Las melodías son geniales, y los efectos no se quedan atrás.

Duración ★★★☆
Conseguir todos sus extras es un reto que os llevará mucho tiempo.

El diseño de niveles es maravilloso. El aumento de resolución y el modo portátil.

No ofrece ningún nivel nuevo respecto a Wii U. El modo cooperativo es poco profundo.

Nuestra opinión

Donkey encuentra su lugar en Switch.

Esta divertidísima aventura muestra su mejor cara en esta versión. El resultado es un título genial, un imprescindible para todo seguidor de los juegos de plataformas. ¡No os lo saltéis!

Te gustará...

Más que...



Kirby Star Allies

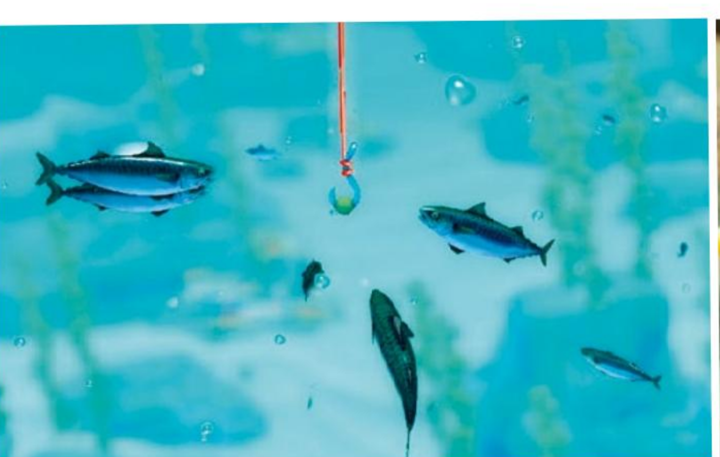
Menos que...



Super Mario Odyssey

Total

93





EL DATO

Entre los 5 Toy-Con tenemos, como mínimo 8 horas de montaje... y eso no es más que el principio.





La Moto es el Toy-Con que más "sabe" a videojuego. Sus modos de juego, gráficos y control resultan familiares. Pero aquí la fabricamos nosotros, y podemos crear circuitos.


Tras el montaje principal suelen haber piezas extra con funciones especiales. La casa tiene dos conectores más, y el piano la batuta y tres modificadores de sonido.

Nintendo Labo Kit Variado

La revolución de cartón ha llegado.





Género **Educativo**
Compañía **Nintendo**
Jugadores **A partir de 1**
Precio **64,95€**
Idioma **Español**
Tamaño **Solo tarjeta**



Argumento
Una casa con un ser extraño dentro, un piano mágico, un coche teledirigido, una moto y una caña que pesca dentro de la Switch. ¿Esto es real? Sí, y es el nuevo Nintendo Labo.

Llevamos meses hablando de ellos, de cómo son, qué hacen, cómo funcionan... ¡pues los Toy-Con ya están con nosotros! Si Switch nos había parecido siempre única y sorprendente, tras ver lo que es capaz de hacer con unos cartones estamos aún más fascinados con ella. Está claro que el concepto nació con la consola, pero el momento de mostrarlo al mundo era este, cuando ya el planeta videojuego está rendido a un impresionante catálogo que, encabezado por Link y Mario, ha batido todos los registros de ventas conocidos.

La caja mágica
Nintendo Labo está hecho de cartón, tal como suena, no un material que parece cartón o un cartón súper especial. Es lo primero que impresiona cuando empiezas a "romper" piezas de su plancha, sobre todo porque sabemos que vamos a acabar montando un piano o una moto. Va en conjunto con una tarjeta de juego, que es la que contiene tanto las instrucciones como los juegos y aplicaciones. Desde ahí se nos guía a través del mejor tutorial que jamás hayamos visto. Tiene de todo: control total de la cámara, explicaciones sencillas, control de velocidad de avance y retroceso y, sobre todo, una imágenes y procesos tremendamente explicativos que no dan lugar a la duda. ¡Si hasta salen los Joy-Con del color que tengas sincronizados! **Está pensado para que cualquiera pueda montarlos, y se lo pase genial en el proceso**. Como hemos venido repitiendo, mucho mejor si lo hacemos en compañía. Lo que para nada recomendamos es saltar pasos o ir con prisas. Labo es tan fácil de montar paso a paso... como imposible si quieres adivinar cómo encaja todo. Es una obra de ingeniería tan perfecta, que constantemente nos descubrimos a nosotros mismos pensando "no puede ser" o repitiendo "increíble". No lo sentimos ya con juegos ultra realistas, porque estamos acostumbrados, pero unos cartones logran que alucinemos. Y además, en orden. Porque lo primero que montamos es un sencillo soporte para el Joy-Con. Ahí vemos que hay piezas de

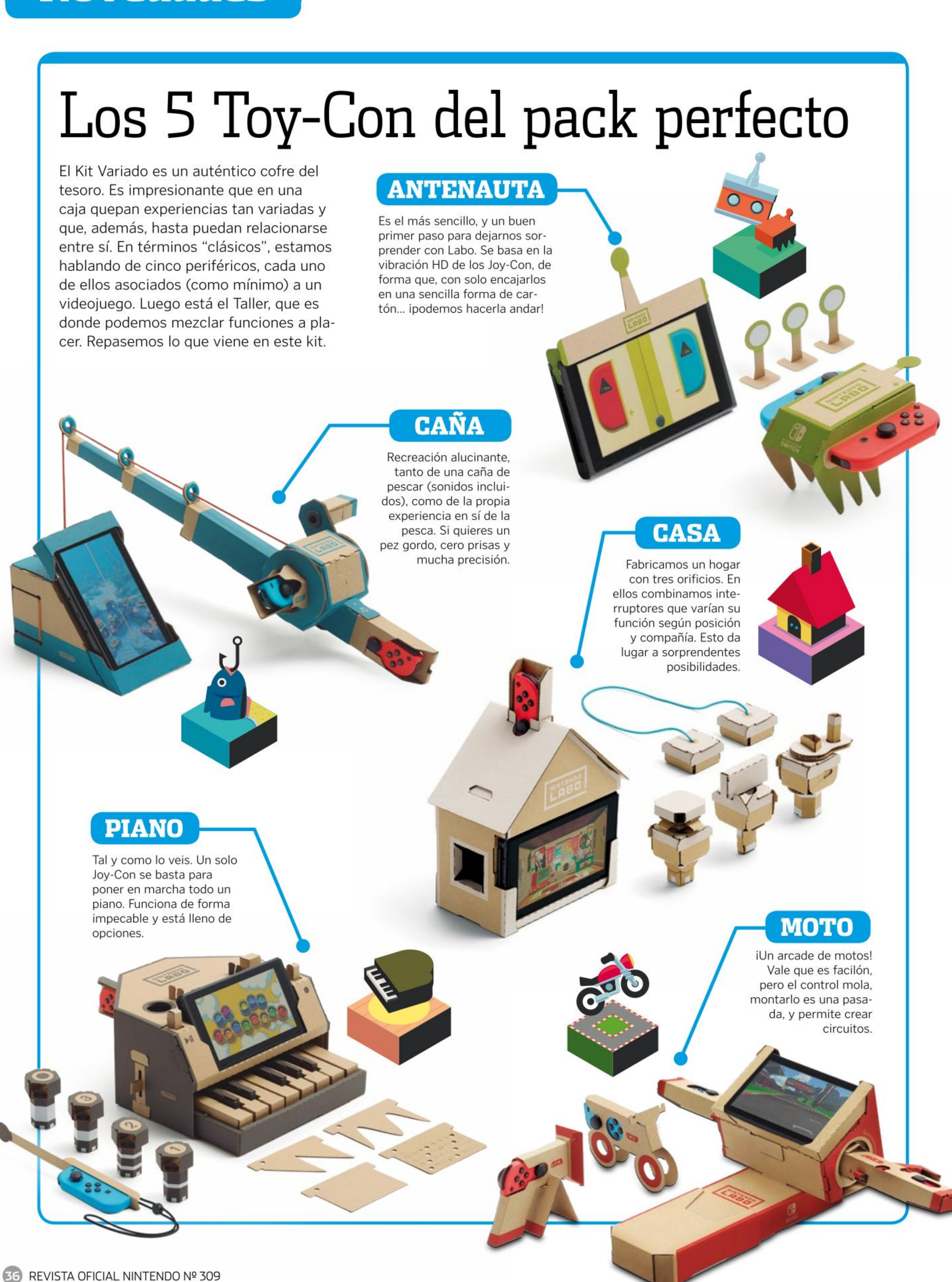
NINTENDO LABO ES IMPOSIBLE FUERA DE SWITCH, Y EL KIT VARIADO ENCIERRA TODA LA ESENCIA DEL PRODUCTO EN SUS CINCO TOY-CON.

Set de personalización
Por supuesto, una vez montados, lo suyo es empezar a hacer más nuestros los Toy-Con decorándolos a placer. Si queremos que las letras nos salgan "de imprenta", o ponerles ojos e iconos marca de la casa, nada mejor que este set. Por menos de 10 euros trae un buen puñado de elementos.



Los 5 Toy-Con del pack perfecto

El Kit Variado es un auténtico cofre del tesoro. Es impresionante que en una caja quepan experiencias tan variadas y que, además, hasta puedan relacionarse entre sí. En términos "clásicos", estamos hablando de cinco periféricos, cada uno de ellos asociados (como mínimo) a un videojuego. Luego está el Taller, que es donde podemos mezclar funciones a placer. Repasemos lo que viene en este kit.



ANTENAUTA

Es el más sencillo, y un buen primer paso para dejarnos sorprender con Labo. Se basa en la vibración HD de los Joy-Con, de forma que, con solo encajarlos en una sencilla forma de cartón... ¡podemos hacerla andar!

CAÑA

Recreación alucinante, tanto de una caña de pescar (sonidos incluidos), como de la propia experiencia en sí de la pesca. Si quieres un pez gordo, cero prisas y mucha precisión.

CASA

Fabricamos un hogar con tres orificios. En ellos combinamos interruptores que varían su función según posición y compañía. Esto da lugar a sorprendentes posibilidades.

PIANO

Tal y como lo veis. Un solo Joy-Con se basta para poner en marcha todo un piano. Funciona de forma impecable y está lleno de opciones.

MOTO

¡Un arcade de motos! Vale que es facilón, pero el control mola, montarlo es una pasada, y permite crear circuitos.



MODIFICAR el sonido es posible: con las piezas especiales, moviendo el piano para que vibre, o escaneando una forma.

LA BATUTA permite, una vez hemos grabado una "gran obra", ir definiendo el ritmo de la interpretación. Todo, desde el completo estudio.

¡Música maestro! La nota artística del pack la pone el increíble piano. Y no se trata solo de aporrear teclas. Hay muchas opciones, para interpretar y para reproducir.

¡Dos antenautas! Es el único Toy-Con que viene duplicado, ¡y se pueden controlar los dos desde una Switch! Hacen falta 4 Joy-Con, por supuesto.

EN MOVIMIENTO Aunque la cámara es la máxima responsable de "la magia", en muchos casos son los giroscopios los que hacen que el Toy-Con funcione como lo hace. La vibración HD ayuda a transmitir sensaciones.

DESCUBRIR CÓMO FUNCIONAN ES TAN FASCINANTE COMO MONTARLOS, Y NOS DA IDEAS PARA CREAR EN EL TALLER.

cartón con formas prefijadas, zonas ligeramente aplastadas para ser dobladas, y pequeñas partes que se sacan para que encajen bien los cierres. La magia llega justo después.

¡Se mueve!

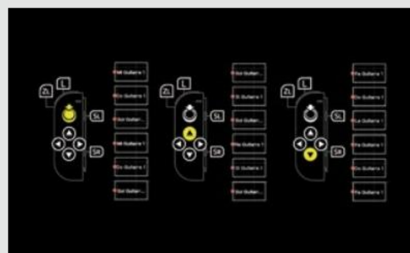
Estamos acostumbrados a la precisión del engranaje de Switch... y a tratar con cuidado los Joy-Con. Pero Labo nos pide que los enganchemos a una pequeña forma de cartón con base de sierra, y que los soltemos en el suelo. Entonces pulsamos las grandes teclas que aparecen en la pantalla y... imagia! **El Antenauta en marcha es el primero que nos deja pasmados**. Lo hemos montado en apenas 10 minutos... y esto no ha hecho más que empezar. A partir de ahí, todos necesitan, al menos, una hora y media, hasta las tres que nos toma el piano. Pero esto no es para nada un trabajo pesado, sino que forma parte del juego. Es lo más parecido a montar escenarios de LEGO (o tente en otra época) para luego jugar en ellos. Pero con la diferencia que aquí creamos sofisticados sistemas que deben funcionar a la perfección una vez coloquemos una pieza maestra que, normalmente, tiene un nombre muy concreto: hablamos del Joy-Con derecho. Este mando tan pequeño esconde en su interior una joya tecnológica llamada a ser historia de los videojuegos. Él solo se basta, tanto en la casa como en el piano (los más sorprendentes) para que todo funcione. ¡¿Pero cómo puede ser?! Una de las claves de la experiencia es que **Nintendo Labo no oculta sus secretos**, todo lo contrario, nos los explica al detalle. A través de unos ingeniosos diálogos (quizá demasiado infantiles), unos divertidos personajes nos cuentan lo que puede hacer cada Toy-Con y, mejor aún, cómo se consigue. Pronto vemos que esas

El mundo infinito del Taller Toy-Con

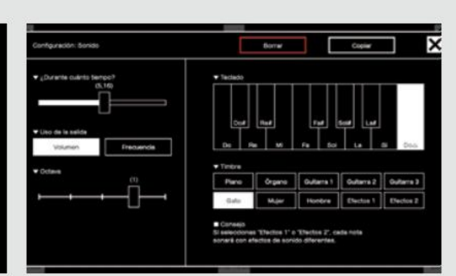
Dentro del modo Descubrir, pulsando en el icono de la alcantarilla, se abre la última parte del invento: ¡la nuestra! A través de un sencillo sistema de programación, podemos crear nuestras propias secuencias de comandos, y dar forma a nuevos Toy-Con o curiosidades. Con hasta 8 Joy-Con en uso, definimos acciones, consecuencias y condiciones ligados entre sí. Podemos almacenar hasta 7 "paquetes" de acciones a la vez. ¡A crearlos!



Los nodos son la base de la programación de acciones. Hay tres tipos: entrada, intermedio y salida.



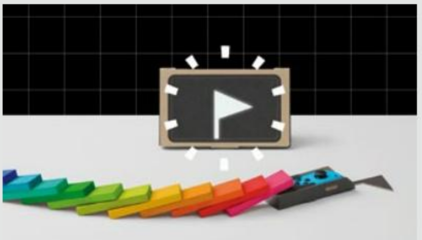
Hay 8 menús de entrada, con 24 acciones de los Toy-Con, y múltiples opciones de pantalla y Joy-Con.



Las salidas son "lo que va a ocurrir": luz infrarroja, iluminar pantalla, vibrar... o todo tipo de sonidos.



El nodo intermedio sirve para sumar acciones... o para darles la vuelta: ocurre "salida" si no "entrada".



La plancha de la bombilla tiene elementos extra, como un soporte para poner láminas frente a la pantalla.



Construir nuestros Toy-Con y darles funciones es de lo más divertido. Las opciones realmente enormes.





Los 9 minijuegos que esconde la casa son de lo más variado, y el control mola muchísimo. Si conseguimos un buen resultado, ¡comida de premio!

pegatinas blancas brillantes que ponemos en muchas de las piezas son las que le dicen al Joy-Con derecho qué estamos colocando o moviendo. Por ejemplo, al pulsar una tecla del piano, esta se levanta por detrás, dejando ver la pegatina. **El Joy-Con la ve y, por la posición, sabe qué sonido es**. Y lo sabe con una... o con todas a la vez. Del mismo modo, reconoce la manivela girando en la casa, o puede hacer que el Antenauta se mueva de forma automática. Acción que hace a través de otra de las claves: la vibración HD. Por último están los sensores de movimiento y posición, fundamentales para la caña y la moto.

Pantalla modo Labo

Uno de los pilares de los Toy-Con es poder jugar con ellos. ¡Cómo no! Pero también en esto Switch aquí se comporta de forma diferente... e inimitable. La naturaleza "desmontable" de la



LA CASA

Es el Toy-Con más original y sorprendente. Tenemos que combinar el movimiento de la casa con el uso del botón, la manivela y el interruptor. Aquí hay que girar... ¡y pulsar!





LOS TOY-CON

Este nombre nos va a sonar mucho a partir de ahora. De momento, ya existen estos cinco más el robot. Todos personalizables, y con Taller para crear como queramos.

Para gustos, colores

Labo es cartón y, como tal, puede pintarse como queramos. Además, los kits incluyen algunas piezas extra para decorar, y luego ya, según la inventiva de cada uno, podemos inventarnos mil formas de hacerlos más nuestros. Mientras todo esté por fuera, y nada bloquee el uso, todo vale. ¡A sacar el diseñador que llevamos dentro!





CREA, JUEGA Y DESCUBRE ES EL LEMA DE UN INVENTO QUE, DE NUEVO, PONE A NINTENDO EN CABEZA DE LA INNOVACIÓN.

consola hace que puedan colocarse los Joy-Con en lugares diversos y, en otra parte, la pantalla. Esta es la última pieza que se incorpora a cada Toy-Con, y es (por supuesto) donde vemos la acción. **Al Kit Variado no se debe jugar desde la tele,** ya que la experiencia total es con la pantalla colocada en el propio Toy-Con. Así que veremos las baterías de pantalla y mandos agotarse como nunca. No obstante, dejarla en el dock puede ser una solución para "cuidar" la pantalla si le hemos dejado la casa o la moto a niños pequeños. Ellos, como nosotros, encontrarán fascinante los minijuegos que incluye. Son cortos, simples y con pocas variantes, pero unen tan bien lo digital con lo físico, que las sensaciones son una pasada. La caña, por ejemplo, a través de una gomillas elásticas y unos cartones chocando, nos hace sentir que cogemos el pez que hay en la pantalla. Además, la forma que tiene, a través de tres bloques, hace que se doble como las de verdad cuando tiramos. **El juego en sí es muy simple... pero se te van las horas**, sobre todo, una vez más, en compañía. Caña y moto son los que dependen de récords, y luego están los que son pura experiencia. El piano es tocar, componer, buscar sonidos a través del escáner, variar nuestras grabaciones con la batuta... una experiencia muy amena de corte artístico. Y luego está la casa, que es... otra cosa. En adultos, resulta curioso, y queremos rápidamente hacer la mejor "puntuación" (una comida más jugosa) en todos los minijuego. **En manos de un niño, es una joya de descubrir e interactuar** como pocas.

Aprender jugando

La experiencia Labo es educativa. Se respira desde el primer momento. Lo montamos, lo experimentamos y lo entendemos. Es una relación perfecta de aprendizaje que toca lo cerebral y lo sensorial... y ahí no acaba la cosa. Después de todo lo prediseñado, nos toca, como si fuera una metáfora de la vida, **crear por nuestra cuenta**. Esta última parte está encerrada en una alcantarilla que aparece en la parte de Descubre, y es nuestra oportunidad de hacer nuestros Toy-Con. A partir de ahí, la imaginación toma el mando.

Conclusiones

Valoraciones

Gráficos ★★★☆
Sencillos, pero muy efectivos. Toda la interfaz es perfecta.

Diversión ★★★★
Único, nuevo, diferente, educativo... Y nada menos que 5 Toy-Con.

Sonido ★★★☆
Contribuye a crear un entorno ideal. En el piano es donde brilla.

Duración ★★★☆
Los modos son cortos, pero si nos "perdemos" en el Taller es eterno.



Todo el proceso. Que traiga cinco. Las opciones del Taller. Novedoso y didáctico.

Sin repuestos a la venta. Videojuegos muy simples. Las baterías se agotan a menudo.

Te gustará...

Más que... 1-2-Switch



Más que... Nintendo Labo: Kit de Robot

Nuestra opinión

Una experiencia nueva, completa y educativa

El entretenimiento digital tiene un nuevo elemento inesperado: el cartón. Nintendo ha vuelto a adelantar a todos rompiendo, una vez más, los muros de lo que debe ser un videojuego. Cuando el sector parecía encaminado al aislamiento del jugador (gafas de RV, auriculares, online...), Labo nos pone a montar todo, experimentarlo, descubrir cómo funciona, y crear cosas nuevas. Y además, mejor aún en compañía. No es que sea un "título imprescindible", es que, sencillamente, hay que probarlo.

EL DATO
Se trata del Toy-Con más largo de crear hasta la fecha. Dependiendo del usuario, oscila entre las 3 y 4 horas.





Género	**Educ.-Acción**
Compañía	**Nintendo**
Jugadores	**A partir de 1**
Precio	**74,95€**
Idioma	**Español**
Tamaño	**Solo tarjeta**



Argumento
Todo un robot gigante en nuestro poder. Desde nuestra casa, podemos guiarlo en una tremenda lucha contra ovnis y robots invasores... y llevarnos algunos edificios por delante.

Nintendo Labo Kit de Robot

Ingenieros en robótica avanzada.

Desde Mazinger Z hasta Pacific Rim, ¿cuántos años llevamos soñando con controlar a nuestro propio súper robot? El segundo Kit de Nintendo Labo nos ofrece esa posibilidad, con el aliciente de que, para colmo, lo montamos nosotros mismos.

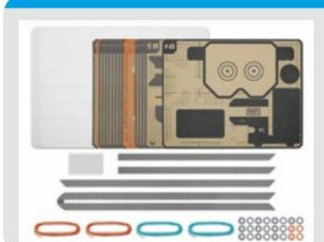
Manos a la obra

Al contrario que el Kit Variado, en esta ocasión solo encontramos un Toy-Con para armar. ¡Pero qué Toy-Con! Por mucho que aceleremos, nadie le quita las **tres horas de montaje como mínimo**. Si además vamos con calma, investigando cada engranaje, y compartiendo la experiencia, fácilmente puede superar las cuatro horas para tenerlo todo listo. Como pasa con todos los Toy-Con, el paso a paso es fascinante y, por supuesto, el Robot sigue los mismos patrones de montaje que los demás. La diferencia está en que tiene un mayor número de pasos y elementos. Sea o no la primera experiencia con Labo, es difícil no quedar fascinados con el diseño de cada pieza. Se siente a la vez complejo y sencillo, y es muy gratificante ver, con el paso de las horas, como cada parte montada funciona. Montar las correas es sorprendente, pero no lo son menos los tornillos finales o el espectacular visor. Todo, una vez más, con **un sistema de vídeo- tutoriales absolutamente perfecto**. En el proceso descubrimos que lo más particular del Robot son las cuerdas y cintas. Esta vez nada funciona con gomas elásticas, sino con un sistema de pesos de los que tiramos con los brazos, y que destensamos con las piernas. O sea: los pesos de los brazos están caídos hasta que estiramos, mientras los dos de las piernas están



TU ROBOT
Cada movimiento que hacemos se refleja en pantalla. Es como manejar a un "mecha" desde la distancia. ¡Y lo hemos creado nosotros pieza a pieza!

Las piezas del robot



¡Todo esto para un solo Toy-Con! El Robot trae nada menos que 19 planchas de cartón. Y es que hay que tener en cuenta que hasta los pesos son cartón. Algunas piezas son tan grandes, que la plancha correspondiente viene doblada en el interior. Además trae varias cuerdas, cintas y remaches.



Ajustarlo a diferentes cuerpos es muy fácil, ya que solo hay que enrollar o desenrollar las cuerdas de los puños y brazos. La mochila y el visor se ajustan de la forma habitual.



¡El hombre orquesta! El modo más particular es Estudio Robot, donde asociamos sonidos a las acciones. Poner gritos de Kung-fu en los pies mola. ¡Y te cuenta las calorías!



¡Es la hora de las tortas!

En general, el juego se basa en controlar a un robot gigante que va destrozándolo todo. Luchar por puntos en el modo Robot mola, y luego están las 15 pruebas del Desafío.

100 ROBOTS nos esperan como colofón del modo estrella. Antes es mejor haber completado el resto de pruebas del juego.

EL TIEMPO se comparte entre todas las pruebas de un mismo desafío. ¡Hay que ir rápido!

levantados hasta que, al levantar las piernas, caen. Cuando decimos "peso" nos referimos a cinco tiras de cartón bien doblado. Una vez más, el funcionamiento es impresionante.

Un juego de acción

Además de por ser un solo Toy-Con gigante, el Kit de Robot se distingue enormemente del variado por su contenido como videojuego en sí. Si en el anterior pack hablábamos de que el juego era lo de menos, esta vez sí que adquiere un protagonismo especial sobre el resto de apartados. Es algo interesante, ya que **ofrece una opción muy diferente, dentro del mismo concepto**. De primeras, nos estrenamos con el modo que habíamos venido mostrando estos meses, un paseo de 5 minutos por una ciudad atestada de ovnis. El objetivo es, básicamente, destruir, pero hay muchos movimientos

¡Le falta un tornillo!

Una vez completadas la mochila y la visera empezamos a jugar pero... ¡aún faltan los tornillos! Uno de ellos se pone, una vez abierta, en la parte superior de la mochila. Sirve para decidir qué parte del cuerpo editamos. El otro lo movemos por los agujeros laterales para elegir y retocar el color.





Parte por parte, podemos pintar al robot totalmente a nuestro gusto. ¡Cómo mola!

¡A los mandos!

Este robot no se conforma con los clásicos "puños fuera" (que también los tiene) sino que es capaz de mucho más. Para empezar, aprendemos a andar, que es lo básico. A partir de ahí, hay muchas acciones y subacciones disponibles. La mejor forma de aprenderlas es desde el modo Desafío.

ATACAR

La forma básica es, claro está, puñetazos. No hay más que estirar el mando para hacerlo. Si nos quedamos quietos, cargamos un rayo.



Al bajar la visera pasamos al control en primera persona. Es una forma de jugar aún más inmersiva.

VOLAR

Estiramos los brazos y... ¡ahí vamos! Los giros los hacemos con el cuerpo, y basta girar la cintura para que se mueva todo el escenario. Se le coge el truco fácilmente.





Caer golpeando es letal, y se consigue al mantener una pierna levantada, o estirando hacia abajo un puño.

PISAR

Levanta la pierna y... ¡él también lo hará! Al alternar entre una y otra, es cuando empieza a caminar. Resulta de lo más divertido y natural.



Según donde miremos podremos golpear. De este modo, podemos destrozar un ovni desde lo alto.

¡UN COCHE!

Es lo más sorprendente: somos una especie de transformer. Basta con agacharnos lo suficiente para cambiar. Desde esa forma disparamos con cañones al estirar los brazos.



El coche también vuela, y es algo imprescindible para dominar los desafíos llamados "modo avión".



Creatividad futurista

Dentro del juego podemos pintar al robot a nuestro gusto. ¡Y fuera más aún! Ya hemos visto opciones de todo tipo... y lo que irá surgiendo. Ahora que ambos kits están disponibles, a buen seguro nos llenaréis el correo con fotografías de vuestras obras. Además, este Toy-Con es más fácil de decorar, al no tener riesgo de interferir en el mecanismo, ya que casi todo sucede en el interior de la mochila. Tened cuidado con las cuerdas y arandelas y listo. Por si os faltan ideas, aquí os proponemos unos diseños, a cual más pintoresco. ¡Mirad qué chuladas!



CON LA VISERA BAJADA queda fijado el rival como objetivo, pero la vista no cambia, ya que la pantalla se comparte.

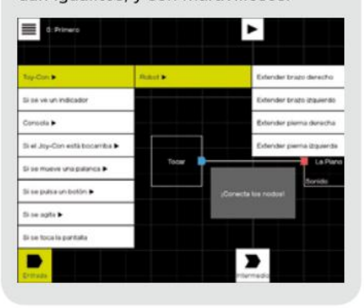
LAS NORMAS son sencillas: 5 minutos en los que se cuentan las veces que sacamos al rival del ring. Es el modo estrella.

Duelo de súper robots

No lo dudes, si tienes un amigo que también ha comprado el Kit de Robot, invítale a casa para picaros en este modo. 5 minutos para saber quién es el más duro.

Mismo Taller, para un Toy-Con diferente

Todo lo que hemos hablado del Taller Toy-Con en el Kit Variado se aplica para el de Robot, pero con una obvia diferencia, y es que esta vez, dentro de la opción Toy-Con, solo contamos con el submenú Robot. Lejos del abanico de opciones de los otros cinco, el robot apenas cuenta con cuatro acciones, ya que ni siquiera varían si usamos los tornillos. Eso sí, el resto de modos quedan igualitos, y son maravillosos.



EL ROBOT **ES EL TOY-CON MÁS GRANDE** Y COMPLEJO Y ADEMÁS VIENE CON UN VIDEOJUEGO DE ACCIÓN LLENO DE RETOS.

de golpeo, que crecen aún más si bajamos el visor. **¡Tomamos la vista del propio robot!** Además podemos volar, y transformarnos en vehículo. Lo mejor para aprender todos los trucos es entrar al **modo desafío, compuesto por 15 pruebas**, cada una pensada para perfeccionar el uso de determinadas acciones. Al superarlas, además, vamos mejorando a nuestro personaje, al que también podemos hacer más nuestro cambiando sus colores desde el Garaje. Todo esto vendría muy bien para vencer a los rivales del modo duelo... pero para eso, claro, hace falta comprar otro kit. Habría estado genial contar con un "modo vs." al uso, contra robots controlados por la consola. De hecho, pronto notamos que, salvo tratar de conseguir mejor puntuación (sin tablas online) no hay más por hacer. Por supuesto, **cuenta con toda la parte de descubrir**, pero el mecanismo es menos sorprendente que en la casa o el piano, y el Taller, al incluir solo acciones Toy-Con del robot, está más limitado. Igualmente, es un kit de Labo, y, como tal, es una experiencia sorprendente. Además, es el ideal para los que busquen más videojuego.

Conclusiones

Valoraciones

Gráficos ★★☆☆☆
El diseño es sencillo y poco variado, pero funciona, y el robot mola.

Diversión ★★★★☆
Controlamos a un robot gigante con nuestro cuerpo. Ya con eso...

Sonido ★★☆☆☆
Sencillo: melodías suaves en tutoriales y buenos efectos en partida.

Duración ★★☆☆☆
Los desafíos se acaban en un rato, pero el Taller da mucho juego.

Montar y controlar a un súper robot. El modo desafío. El Taller, es tremendo...

... pero menos que en el Kit Variado. Pocas opciones de juego. Solo trae un Toy-Con.

Te gustará...

Más que...



Skylanders Imaginators (Wii U)

Menos que...



Nintendo Labo: Kit Variado

Nuestra opinión

Lo que Labo puede ser como videojuego.

Tras muchas horas con el robot nos queda claro algo fundamental: es muy distinto al Kit Variado. Esta vez la experiencia pierde enteros en favor de un único juego de acción que, claro está, es mucho más completo que los minijuegos de la moto o la caña. Es un Toy-Con grande y complejo, pero a la vez es sencillo de montar, y es fácil pasarlo en grande manejando ese enorme "mecha" desde dentro. El Taller da menos juego, y echamos en falta más modos, pero es una experiencia que merece la pena crear, jugar y descubrir.

EL DATO
Reúne todo el contenido de las ediciones de Wii U y 3DS, incluyendo parches y DLC de pago.

Hyrule Warriors: Definitive Edition

La batalla final estalla en Switch.





Género	**Acción-Musou**
Compañía	**Tecmo Koei**
Jugadores	**1-2**
Precio	**59,99€**
Idioma	**Español-Inglés**
Tamaño	**13,51 GB**

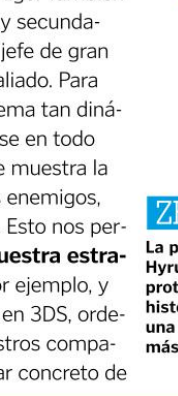


Argumento
Con Hyrule atacada por un ejército enemigo, y la princesa Zelda desaparecida, Link y otros héroes de la saga deben liderar la resistencia Hyliana en unas enormes batallas multitudinarias.

Primero convirtieron Wii U en un campo de batalla en 2014. Después, en 2016, estas refriegas crecieron con la versión Legends para 3DS. Ahora, la edición definitiva de Hyrule Warriors llega a Switch aunando todo el contenido de ambas entregas (DLC incluidos) y sumando otras importantes mejoras. Preparad la espada, ¡la lucha va a ser épica!

Guerra estratégica

El principal atractivo de este juego es que toma el universo de la saga Zelda y lo convierte en un musou. Ya sabéis, ese género que nos invita a participar en **frenéticas batallas contra miles de enemigos**. ¡Y el resultado es genial! El modo principal recibe el nombre de Leyenda, y está dividido en distintas fases. Nuestro cometido en ellas es cumplir los objetivos que nos marcan, que suelen ser ofensivos y defensivos. Así, casi siempre nos toca conquistar distintos bastiones (derrotando a los soldados que los custodian) y defender nuestra base del enemigo. También hay objetivos temporales y secundarios, como acabar con un jefe de gran tamaño, o defender a un aliado. Para no perdernos en este sistema tan dinámico es fundamental fijarse en todo momento en el mapa, que muestra la situación de los bastiones enemigos, los objetivos y los aliados. Esto nos permite, además, **adaptar nuestra estrategia en tiempo real**. Por ejemplo, y como ya podíamos hacer en 3DS, ordenando a cada uno de nuestros compañeros que acuda a un lugar concreto de





ZELDA
La princesa de Hyrule es una de las protagonistas de la historia. ¡Y también una de las guerreras más diestras!



¡Toma decisiones!

Antes de cada batalla accedemos a un mapa en el que vemos todos sus pormenores, como los objetivos a cumplir o la ubicación de las tropas enemigas. Es muy útil para trazar una estrategia antes de saltar al campo de combate.







Cientos de soldados, amigos y enemigos, se agolpan en el campo de batalla, haciendo que la intensidad de los combates sea brutal. ¡No paramos ni un segundo de luchar!



Los ataques especiales son tan devastadores como espectaculares. Ejecutarlos en el momento adecuado nos proporciona grandes ventajas contra las tropas rivales.

¡Lucha con cabeza!

Los combates contra cientos de enemigos son el punto fuerte del juego. Pero no os penséis que todo es aporrear botones sin parar. ¡Tienen bastante miga!





Los objetos, materiales y rupias que obtenemos se pueden invertir en mejorar diferentes aspectos de los personajes. ¡Es muy útil hacerlo!.



Conseguir armas nos hace más poderosos. Y, además, cambia la forma en la que atacan los héroes. ¡Link domina las espadas y los cetros!

LAS BATALLAS SON ENORMES, CON INNUMERABLES SOLDADOS ALIADOS Y ENEMIGOS LUCHANDO ENTRE SÍ.

la refriega. Además, también se puede alternar en cualquier momento entre ellos para asumir su control y ponernos a repartir estopa.

¡Pura adrenalina!

Todo está pensado para que la acción sea vertiginosa. Tenemos ataque rápido, ataque fuerte, esquive y un ataque especial, que se activa al llenar una barra de energía. Este esquema, al que acompañan armas y objetos propios de la saga Zelda (bombas, arco...) es muy fácil de dominar. Bastan unos minutos para comprobar que somos capaces de acabar con decenas de enemigos por segundo. ¡Hay niveles en los que derrotamos a más de 5000! Y lo que es aún mejor, durante el juego llegamos a controlar **hasta a 29 personajes de la saga**, como Tetra, Sheik o la genial Linkle. Esta "versión femenina" de Link protagoniza su propia historia dentro del modo Leyenda. ¡Y seguro que no os deja indiferentes! Como tampoco lo van a hacer las enormes diferencias que hay en el manejo de cada héroe, o sus amplias opciones de personalización y mejora: subir de nivel, equipar distintos tipos de armas, crear insignias con distintos efectos... ¡los materiales y rupias que obtenemos en combate no caen en saco roto! Por si el largo modo Leyenda fuera poco, tenemos otros 4 más: el modo Libre nos permite revivir batallas; en Hadas personalizamos a estos seres que nos ayudan en combate; en Desafío tenemos batallas

El modo Leyenda

El modo principal de Hyrule Warriors está compuesto por un enorme árbol de niveles. En ocasiones, algunas de sus ramas se bifurcan y nos relatan ciertas subtramas alternativas, como la historia de Linkle. Por eso, cada una de las fases está protagonizada por diferentes héroes y villanos de la saga The Legend of Zelda. Muchos de ellos lideran a las tropas de los dos ejércitos rivales. Finalmente, sin sorprender, la historia resulta bien entretenida.



Elegir el orden en el que superamos los niveles es posible en ciertos momentos.





Ayudas "Zelderas"

Además de los combos de ataques cuerpo a cuerpo (con armas como espadas o cetros), también podemos usar otros objetos que nos benefician en las batallas. Todos ellos están sacados del universo Zelda, y nos encanta que se hayan adaptado las mecánicas para hacer que su utilidad sea lo más fiel posible a la saga de Link. ¡Aquí os mostramos unos ejemplos!



Las bombas no hacen mucho daño a los enemigos, ¡pero pueden volar rocas!



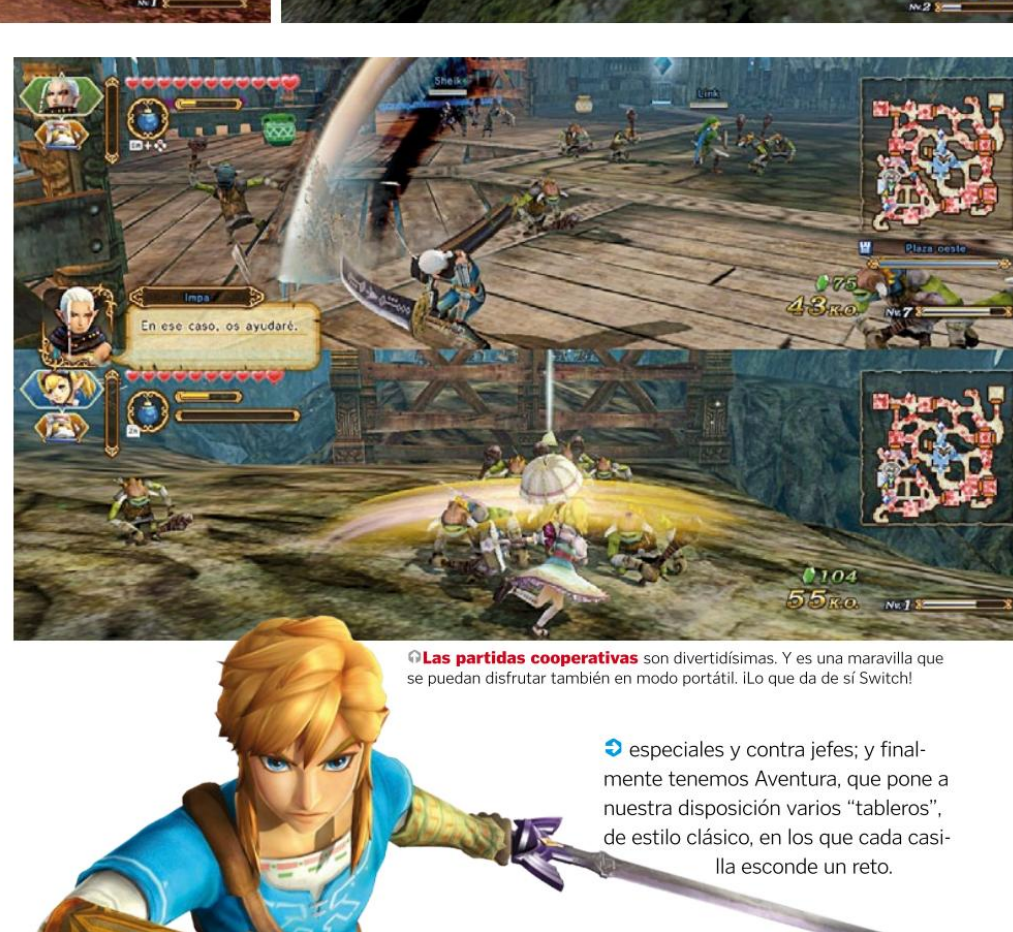
El arco acaba con algunos enemigos y es vital para atacar el ojo de cierto jefe....



La ocarina nos teletransporta entre las estatuas de búho que hay en los niveles.



El bumerán paraliza a los enemigos y sirve para derribar algunas barreras.



Las partidas cooperativas son divertidísimas. Y es una maravilla que se puedan disfrutar también en modo portátil. ¡Lo que da de sí Switch!

¡VAYA CON LINK!

El héroe de la saga Zelda no podía faltar a la cita. En este juego, Link muestra unas grandes dotes de liderazgo. ¡Este chico vale para todo!

especiales y contra jefes; y finalmente tenemos Aventura, que pone a nuestra disposición varios "tableros", de estilo clásico, en los que cada casilla esconde un reto.

Como podéis comprobar, la cantidad de contenido de esta versión es apabullante. Y a todo esto hay que añadir **trajes exclusivos**, como los inspirados en el más reciente Breath of the Wild. Desde luego, lo de "Definitive" del título está más que merecido.

¡A toda máquina!

El apartado técnico también ha mejorado notablemente en su paso a Switch. Ahora, el juego luce en FullHD (1080p) en TV, y sin ralentizarse en ningún momento. ¡Ni siquiera cuando hay cientos de enemigos en pantalla! También hemos notado ligeras mejo-

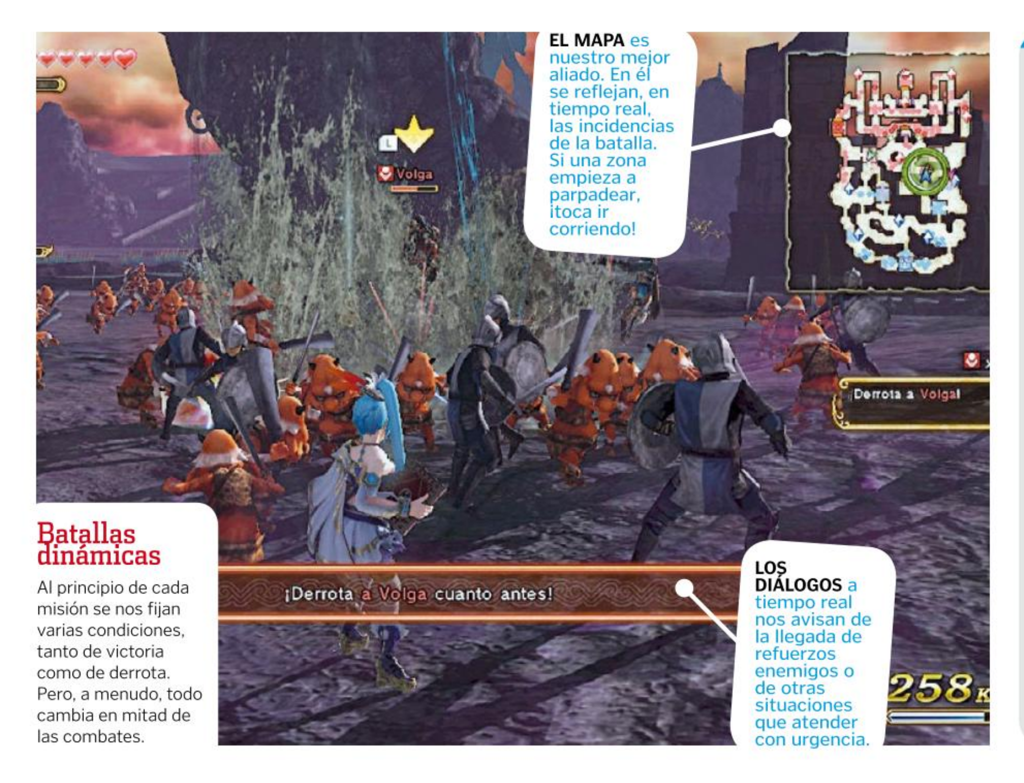




En el modo Aventura, cada casilla representa un reto específico. ¡Y hay 9 "tableros" diferentes! Superarlos desbloquea recompensas, como corazones o personajes extra.



En el modo Desafío nos enfrentamos a pruebas muy duras. La Furia de Ganon, por ejemplo, nos insta a acabar con miles de enemigos manejando a la gran bestia.



EL MAPA es nuestro mejor aliado. En él se reflejan, en tiempo real, las incidencias de la batalla. Si una zona empieza a parpadear, ¡toca ir corriendo!

LOS DIÁLOGOS a tiempo real nos avisan de la llegada de refuerzos enemigos o de otras situaciones que atender con urgencia.

Batallas dinámicas

Al principio de cada misión se nos fijan varias condiciones, tanto de victoria como de derrota. Pero, a menudo, todo cambia en mitad de las combates.

La esencia de Zelda

Todo en el juego "sabe" a Zelda. Desde los escenarios (inspirados en lugares míticos de la saga) hasta la música, los efectos de sonido y, por supuesto, los personajes. Si sois fieles seguidores de The Legend of Zelda os vais a encontrar con un montón de viejos conocidos. ¡Y además podemos manejar a un gran número de ellos!





LA MEJORA DE LOS GRÁFICOS RESPECTO A Wii U Y 3DS ES NOTABLE. EL JUEGO LUCE MUY ESPECTACULAR EN MODO PORTÁTIL.

ras en la iluminación respecto a la versión para Wii U, y un incremento de la fluidez en el modo cooperativo a pantalla partida. Respecto al modo portátil, la resolución va al máximo y, de nuevo, todo se mueve con total suavidad. Un gustazo, ya que, por la naturaleza del juego, en el que **priman las partidas rápidas**, en este modo es como más lo hemos disfrutado. Ya lo habíamos experimentado en 3DS, pero esta vez luce tan espectacular, en una pantalla tan fantástica... que vamos embobados al trabajo en el transporte público de turno. Para rematar, unas maravillosas melodías, muchas de ellas versiones de temas míticos de la saga Zelda, lo convierten en el Musou más disfrutable que hemos probado. Es verdad que no está exento de algunos "problemas" propios del género, como la repetición excesiva de algunas mecánicas y objetivos en las misiones. Pero, a poco que os llame la atención este tipo de juegos y, aún mejor, si además sois fans de las aventuras de Link, Hyrule Warriors: Definitive Edition os va a proporcionar cientos de horas de diversión sin descanso entre todos los modos. ¿Listos para proteger Hyrule?

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★☆
Destaca la fluidez y la genial ambientación de la saga Zelda.

Diversión ★★★☆
Sus combates son pura dinamita, aunque hay elementos repetitivos.

Sonido ★★★☆
Las melodías son geniales. Hay pocas voces, y están en inglés.

Duración ★★★★
Casi inacabable. Preparad más de 200 horas si sois "completistas".

(+) La ingente cantidad de contenido. Ritmo muy elevado. El modo portátil es una pasada.

(−) Muchos objetivos y mecánicas se repiten en exceso, por lo que puede cansar.

Nuestra opinión

La Espada Maestra del género musou.
Un juego ideal para iniciarse o redescubrir este particular género, tanto por su frenetismo como por su ambientación. Si os gusta Zelda y os van las emociones fuertes, ¡id a por él!

Te gustará...

Más que...  Fate/Extella: The Umbral Star

Más que... Fire Emblem Warriors

Total



88



EL DATO
¡Controlamos a más de 60 personajes! Y eso sin contar variantes. Además, hay más de 30 escenarios.

Nintendo eShop


Descargas Switch



Género **Lucha**
Compañía **Bandai Namco**
Jugadores **1-2**
Precio **49,99 €**
Tamaño **18,9 GB**



Argumento

Cuando Naruto solo era un recién nacido, un maestro ninja encerró al temible Zorro de las Nueve Colas en su interior como modo de protección. Doce años después, descubriremos el poder del joven en su camino por convertirse en el ninja más poderoso del mundo.

Naruto Shippuden
Ultimate Ninja Storm Trilogy

El épico anime, más completo que nunca.

Con permiso de Dragon Ball, Naruto es el anime que más se ha llevado a los videojuegos. Buena parte de la culpa la tiene el estudio CyberConnect2, que lleva 10 años desarrollando títulos de la franquicia, y que ahora trae a Switch la saga Ultimate Ninja Storm al completo.

La vida de un ninja

La historia cubre casi toda la vida de Naruto, desde sus pinitos en la Escuela Ninja, hasta el gran combate final. Cada uno de los tres juegos comienza y termina en un punto climático, tal y como hacía el anime, por lo que es ideal para seguir la historia casi desde el principio. **Están los momentos más apasionantes del anime**, como las peleas con Sasuke, o el combate contra Pain, y esto es solo una muestra de lo que nos encontramos a lo largo de la aventura. En los tres juegos, que aparecen por separado en un menú especial, podemos elegir diferentes opciones, como el multijugador online o local (necesitamos dos parejas de Joy-Con o mandos Pro) o las peleas libres, pero el modo aventura es la estrella. Aquí se nota la evolución de la saga, desde unos entornos más grandes para fomentar la exploración en el primero, hasta un desarrollo más lineal en los dos siguientes para dar importancia a las batallas. Lógico, ya que **el combate en escenarios tridimensionales es el verdadero protagonista.** ¡Y funciona genial! Todo gracias a unas mecánicas de lo más agradecidas y a contar con decenas de personajes disponibles, cada uno con sus habilidades propias. Con la cruceta usamos los objetos,



Nostalgia al poder

Aunque la historia de los videojuegos sigue a pies juntillas la del manga, hay momentos en los que vemos escenas extraídas directamente del anime. Es un regalo a los fans y una muestra de lo fiel que es el juego con la obra original.





Las técnicas definitivas son espectaculares, y resultan un gran elemento narrativo en el combate. Además, restan mucha salud. Atinad al hacerlas... y cuidado con recibirlas.



Hay planos calcados del manga y el anime. En estos golpes especiales, debemos pulsar la secuencia de botones correcta para lograr el golpe y maximizar el daño.



EL COMBATE EN GRUPO nos permite contar con hasta dos aliados. Los podemos invocar con los botones R y L para alargar un combo... o para sacarnos de un apuro.

LAS MAGIAS y golpes que podemos realizar se marcan aquí. Cada personaje tiene las suyas. ¡Y hay un montón!

Adiós técnica, hola diversión

Con un control sencillo, y atajos para las magias, Naruto deja a un lado las complicaciones y apuesta por la diversión y el espectáculo.

¡Tiempo libre!

Los combates son lo principal pero, entre pelea y pelea, debemos explorar los escenarios para llegar hasta el próximo encargo. Así avanzamos en la historia. También hay algunas tareas secundarias, que dan variedad a la aventura y rompen la tensión de estar siempre peleando, además de tiendas donde comprar objetos y mejoras.





Los momentos más importantes del anime tienen su réplica en estos juegos.

ADEMÁS DE LA TRILOGÍA, EN LA ESHOP PODEMOS ENCONTRAR CADA TÍTULO POR SEPARADO.

con los gatillos nos cubrimos, y con los botones A, B, X e Y, atacamos. Enlazar combos es muy sencillo y el juego nos premia, tanto si somos novatos, como auténticos ninjas.

Anime portátil

La fuerza visual del anime está plasmada en el videojuego, con elementos que parecen sacados de la serie y que nos regalan momentos espectaculares. Sin embargo, hay algunos problemas técnicos. La resolución en modo portátil está por debajo de lo que la pantalla puede dar y eso provoca problemas visuales y una imagen borrosa. Además, el rendimiento en algunos puntos flojea. No obstante, **el sonido consigue subir el nivel del apartado artístico**, y redondea una experiencia que resulta muy entretenida, sin duda basada en lo espectaculares y variados que resultan todos los combates. Es de esos juegos que siempre apetece tener en la consola, por lo que pueda pasar.



Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★☆☆☆
En sobremesa son vistosos, pero el rendimiento es irregular.

Diversión ★★★☆☆
La cantidad de personajes a elegir ofrece una variedad brutal.

Sonido ★★★☆☆
Voces originales, en japonés o inglés, y una gran banda sonora.

Duración ★★★★☆
Más de 20 horas por juego, además del multijugador.

Hay combates tan épicos como en el anime. Es muy fiel al universo del personaje.

El rendimiento cae en muchos puntos y la resolución en la pantalla es baja.

Nuestra opinión

Ideal para adentrarse en este universo

Juegos largos, variados y que siguen la historia de Naruto desde el comienzo. Quienes busquen un juego de lucha entretenido lo pasarán de maravilla... y los fans de Naruto alucinarán.

Te gustará...

Menos que...



Pokkén Tournament DX

Y más que...

Attack on Titan 2

Total



EL DATO
La última vez que South Park apareció en Nintendo fue en 1998, con un shooter en primera persona para Nintendo 64

¡Con eso no basta, Mosquito! ¡Tenemos que actuar antes de que lo hagan los Colegas de la Libertad!





Género **RPG-Acción**
Compañía **Ubisoft**
Jugadores **1**
Precio **59,99 €**
Idioma **Español**
Tamaño **15,2 GB**



Argumento
Un gato perdido, una recompensa de 100 dólares, y dos bandos de superhéroes enfrentados. ¿Conseguirán Mapache y sus Amigos el dinero para arrancar al fin su franquicia de superhéroes? ¿O se harán antes con el premio Los Colegas de la Libertad?

South Park
Retaguardia en Peligro

Festival de buen rol y carcajadas para llevar.

Esta panda de sinvergüenzas, con su hilarante y grosera aventura, llega nada menos que dispuesta a hacerse un hueco entre los grandes RPG de Switch. Atributos no le faltan, con humor a raudales, carismáticos personajes y mucha profundidad. Para colmo, parodian nada menos que a los universos cinematográficos de Marvel y DC. ¿Hay algo más de moda hoy en día?

El camino del héroe

Nada más empezar personalizamos a nuestro avatar. Para ello contamos con multitud de opciones, que además podremos retocar más adelante cuantas veces queramos. De todas formas, sea cual sea el aspecto, todos nos llamarán "chico nuevo" u... ¿"ojete"? Esta gente no tiene respeto por nada, así que pronto nos vemos envuelto en un sencillo combate (que sirve de perfecto tutorial) y a **crecer a base de misiones**. La manera en la que nuestro personaje evoluciona es genial. No todo se queda en ganar experiencia para subir de nivel y ser cada vez más fuertes, sino que se desbloquean huecos para artefactos, adquirimos recetas para fabricarlos, y hasta vamos sumando colegas de combate a nuestro equipo. Eso sin contar la mezcla de clases, que aporta otro grado más de personalización y crecimiento al "héroe". Todos elementos de **un buen y profundo RPG**, que disfrutamos a carcajadas mientras





Elige tus poderes
De inicio podemos elegir entre tres clases que determinan qué tipo de ataques tiene nuestro héroe. Al avanzar, podemos añadir una clase más y cambiarlas cuantas veces queramos. Dos clases, doble de ataques para elegir. ¡Asígnalos a tu gusto!



Las misiones secundarias, además de ser divertidísimas y agrandar el juego, aportan objetos y experiencia, que son vitales para avanzar en la historia. ¡No dejéis pasar ni una!



Mapachegram es la red social que usa todo South Park. Conseguir seguidores tan influyentes como Morgan Freeman da un subidón de popularidad a nuestra franquicia.



Preparados para la batalla

La pantalla muestra todo lo necesario para el combate, sin menús ocultos ni raras combinaciones de botones. Además, su genial sistema de casillas muestra perfectamente el radio de acción de cada ataque. ¡A por ellos!

LA BARRA DE VIDA del enemigo nos muestra cuánto le va a restar nuestro ataque, si le vamos a causar algún efecto negativo, y si estaba ya afectado por alguno.

LOS ATAQUES En pantalla vemos el rango de acción de cada uno, qué tipo de ataque es, y qué botón hay que pulsar para ejecutarlo.

La Hoja de Personaje

Mediante la consecución de misiones y charlas con los habitantes de South Park, vamos definiendo los distintos aspectos de la vida de nuestro héroe. Religión, orientación sexual, raza... ¡incluso nuestra kryptonita! También nos sirve para consultar aquí los requisitos de cada uno de los logros del juego. ¿Dispuestos a conseguir el 100%?





El orientador del instituto nos ayuda a decidir nuestro género y orientación sexual.

CON EL DOBLAJE ORIGINAL, Y UNOS GRÁFICOS TAN GENIALES, ES COMO VIVIR UN CAPÍTULO DESDE DENTRO.

participamos en lo que bien podría considerarse uno de los mejores capítulos de la serie de animación más irreverente de todos los tiempos.

Batalla de pedos

Su novedoso sistema de combate es otro de sus muchos puntos a favor. Lejos de quedarse en elegir entre ataque, magia u objeto cuando nos toque, nos presenta un tablero dividido en casillas por el que mover a nuestros personajes en cada turno, y una rica variedad de ataques. Estos, además, podrán alcanzar a uno o más rivales según dónde nos coloquemos, de modo que **la estrategia está servida**. La guinda la pone un ameno factor de exploración, lleno de misiones secundarias, que ayuda a añadir horas de juego de forma muy natural. Lástima que, en ellas, nunca nos topemos con verdaderos retos... y que carezca de modo cooperativo. ¡Con lo que habrían molado las peleas! También cuidado, que el estilo no os engañe, es un humor muy para adultos. Si tienes la edad y te gustan los RPG, te divertirás mucho, si además sigues la serie, es un imprescindible.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★☆
¡Tremendos! Personajes y escenarios clavados a los de la serie.

Diversión ★★★★
El mejor punto del título. Risas, una trama genial y buen RPG.

Sonido ★★★★
El doblaje con la voces de la serie y una banda sonora de 10.

Duración ★★★☆
30 horas de historia principal, que se duplican si queremos.

Cantidad de personajes. El humor de la serie. Trama que engancha. Horas de juego.

Que no haya modo versus para dos. Algo fácil en general. Ojo, es para adultos.

Nuestra opinión

Diversión por partida doble: risas y juegazo

Seamos o no fans de la serie, las risas están aseguradas. Si a esto le sumamos la genial trama que se montan estos críos, y un profundo y completo RPG, nos sale esta joyita digna de toda Switch.

Te gustará...

Menos que... Xenoblade Chronicles 2

Y más que... Lost Sphear

Total

86



El prota comienza sin habilidades pero, a medida que progresemos, nos haremos con un arma, un escudo, velocidad, fuerza... todo indispensable para triunfar.



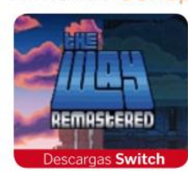
La historia principal se nos relata a modo de recuerdos que iremos recolectando por todos los escenarios. Además, las animaciones que nos ponen en situación son preciosas.







Nintendo eShop



16

Género **Aventura-Puzles**
Compañía **SONKA**
Jugadores **1**
Precio **14,99 €**
Idioma **Inglés/Español**
Tamaño **810 MB**

Puntuaciones

Gráficos	★★★☆
Diversión	★★★☆
Sonido	★★★★
Duración	★★★☆

Valoración

Una aventura de plataformas de los 90, que ofrece, con mimo y cariño, una gran y cautivadora historia de ciencia ficción.

Total **89**

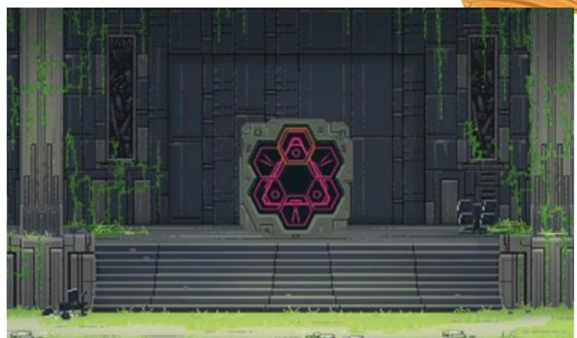
The Way Remastered

La muerte no es el final.

La eShop de Switch recibe una gran aventura plataformera, que bebe de clásicos como Another World y Flash Back, para introducirnos en la piel del científico Tom en la búsqueda de la vida eterna. Todo para resucitar el alma de su difunta esposa.

Midiendo cada paso

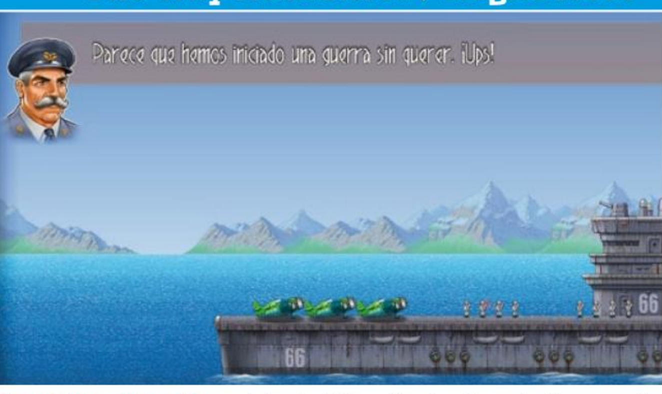
La compañía SONKA ha sido la encargada de remasterizar este juegazo retro de PC. Como premio por la espera, nos han traído **una enorme cantidad de elementos exclusivos**, como son la vibración HD, voz en off, mucha mejor exploración (gracias a los comentarios de los jugadores) o un reproductor de música, desde el que deleitarnos con la impresionante banda sonora de Panu Talus. Así puestos, la exploración por sus 200 pantallas es la de un plataformas de acción clásico, plagado de puzles, ambientado en un planeta alienígena repleto de peligros constantes. Tiene un **desarrollo pausado**, con una buena curva de aprendizaje desde la que aprender, paso a paso, cada nueva habilidad. Caemos infinidad de veces, pero recompensa sin atascos frustrantes, ya que siempre depende, en esencia, de nuestro ingenio. Todo a través de unos escenarios llenos de arte "pixel-art noventero", que potencia la oda a las aventuras clásicas que todo jugador de la época saboreará. Eso sí, el jugador más joven sentirá jugabilidad y desarrollo... de otra época.



Todos los escenarios cuentan con varios puzles que se resuelven con habilidad, ingenio, y las pistas que hayamos ido recolectando.







En el modo Campaña avanzada cada isla muestra los requisitos para poder avanzar. Si el enemigo alcanza nuestra posición, su cabeza se añade a esta lista de bajas requeridas.

Las órdenes del capitán son de lo más chistosas. Para llevarlas a cabo disponemos de tres aviones... ¡pero no de tres vidas! En cuanto nos dañen uno, a saltar en paracaídas.











Género **Acción**
Compañía **Curve Digital**
Jugadores **1**
Precio **12,99 €**
Idioma **Inglés/Español**
Tamaño **131 MB**

Puntuaciones

Gráficos	★★★
Diversión	★★★
Sonido	★★★
Duración	★★★

Valoración

Acción directa y adictiva. Igual nos vale para los 15 minutos del metro, como para disfrutarlo enchufado al dock durante horas.

Total
81



Rogue Aces

Un indie de altos vuelos.

Cada día que pasa, el arcade clásico se abre más y más hueco en Switch. Su portabilidad sienta de lujo a estos títulos y Rogue Aces no es ninguna excepción. Fiel a ese estilo, no nos propone otra cosa que horas de diversión, con una acción directa y al grano. ¡Despejen la pista para despegar!

Solo para "aces" del cielo

Desde los primeros instantes se palpa la filosofía de juego arcade. Entramos a un menú de lo más simple, con pocas opciones (las necesarias) y que nos lleva en pocos segundos a surcar los cielos a los mandos del avión. De inicio se nos presentan un escenario abierto y unos objetivos aleatorios dictados por nuestro capitán. Estos pueden ir desde eliminar un número de aviones rivales, hasta arrollar un centenar de paracaidistas, pasando por la clásica conquista de una base enemiga. Al principio cuesta hacernos con los mandos, ya que **no es el típico desplazamiento en avance de izquierda a derecha**. Pero en cuanto dominamos los giros, los cambios de dirección y sus trepidantes combates aéreos, **su jugabilidad nos atrapa y se nos pasan las horas** en un constante "ila última y lo dejo!". El apartado técnico acompaña de lujo, con un precioso Pixel Art, y una banda sonora dinámica que cambia según la acción. Todo para completar a placer largas horas de misiones que bien podemos disfrutar a ratos cortos. Por el camino se abren nuevos modos que estiran el juego y, además, su sistema de puntuaciones hace que sea muy rejugable. Lástima que su elevadísima (y no seleccionable) dificultad limite un poco su público.

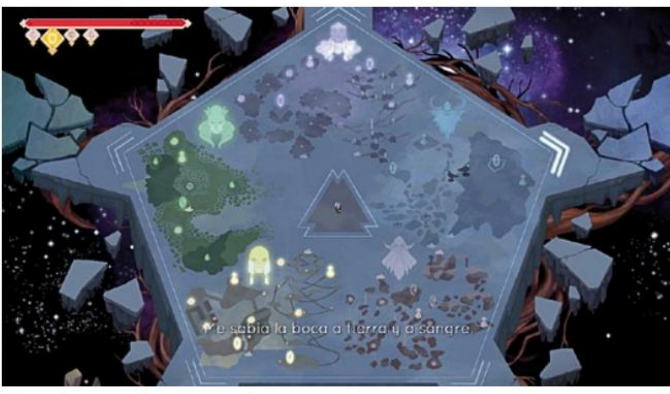


Eliminar paracaidistas es una pasada... Llega un momento en el que la pantalla se llena de ellos y los tenemos que arrollar a todos con el avión.





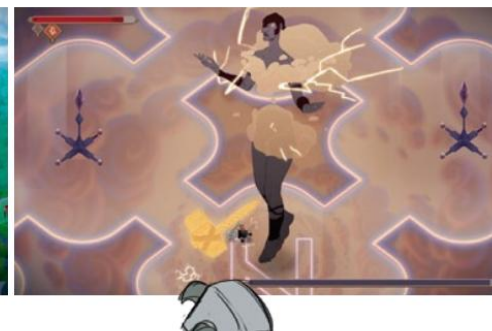
Visualmente es una delicia, gracias a un hermoso universo dibujado totalmente a mano. Además, las historias que se narran son leyendas de la mitología nórdica.



Los cinco mundos tienen estéticas muy diferentes, pero determinados objetivos comunes. Menos el primero, todos se dividen en dos niveles... y luego está el gran final.







Nintendo eShop





Género	**Aventura**
Compañía	**Thunder LG**
Jugadores	**1**
Precio	**14,99 €**
Idioma	**Islandés/Español**
Tamaño	**3,89 GB**

Puntuaciones

Gráficos	★★★☆
Diversión	★★☆☆
Sonido	★★★☆
Duración	★★☆☆

Valoración

El mismo juego de Wii U, pero rindiendo mejor. Sigue siendo una aventura bonita, muy entretenida y hasta educativa.

Total
73

Jotun
Valhalla Edition

Una guerrera entre dioses.

Hace algo menos de dos años que esta aventura nórdica apareció en Wii U. Ahora, aprovechando el éxito de Switch, se planta en la eShop para cautivarnos de nuevo con su cuidado diseño y su mitológica historia a través del purgatorio vikingo.

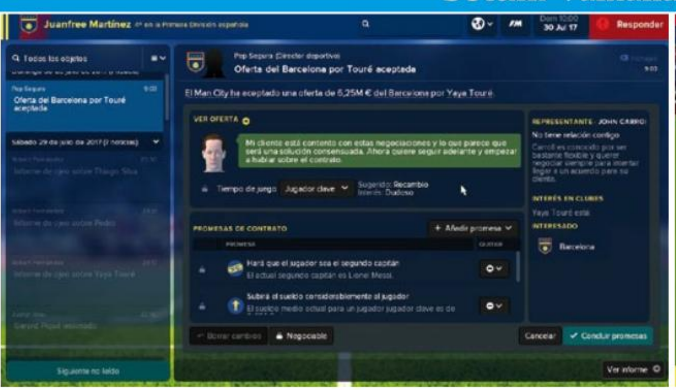
Dando lustre al hacha

Thora ha tenido una muerte indigna, pero los dioses le han ofrecido la oportunidad de redimirse. Para ello, debemos acabar con los **Jotun: unas enormes criaturas muy en la línea de los grandes jefazos clásicos**. Acabar con ellos es cuestión de ir memorizando sus dinámicas y racionar nuestros poderes. Estos los logramos, uno a uno (fuerza, salud, engaño, escudo, velocidad y lanzas), a través de un recorrido no lineal por 9 niveles, divididos en 5 mundos, cada uno con su jefe. En cada nivel nos aguarda una manzana, fuentes y la runa necesaria para avanzar. El recorrido está plagado de hermosos parajes dibujados a mano con un gusto exquisito. Además, son todos muy diferentes entre sí, y la exploración, desde su sencillez, atrapa rápido... y rápido acaba. En lo que dura, estamos inmersos en la cultura nórdica por un apartado sonoro fantástico. Cara a cara con la edición de Wii U, es más nítido y fluido, y ahora es portátil... aunque luce mejor en la tele.



En el modo Valhalla nos las vemos de nuevo con los "bosses", pero ya cargados de poderes, y con el objetivo de lograr la mejor puntuación.





El sistema de fichajes es de lo más realista. El equipo puede aceptar tu oferta, pero luego hay que convencer al jugador... y sus caprichos: quieren tirar faltas, ser capitanes, etc.



El modo partido está muy lejos de aprovechar el potencial de Switch, pero nos brinda la emoción de tomar decisiones en directo. Mola ver cómo puedes darle la vuelta al resultado.





Nintendo eShop



3

Género **Deportes**
Compañía **SEGA**
Jugadores **1**
Precio **34,99€**
Idioma **Español**
Tamaño **2,8 GB**

Puntuaciones

- Gráficos ★★☆☆☆
- Diversión ★★★☆☆
- Sonido ★☆☆☆☆
- Duración ★★★☆☆

Valoración

Cuesta cogerle el manejo a unos menús poco intuitivos, pero puede llegar a engancharnos como los grandes del género.

Total **74**

Football Manager
Touch 2018

La carrera de entrenador, paso a paso.

Tras muchos años en móviles y PC, **el título de gestión futbolística más aclamado** del momento salta por fin a una consola "de primera división". Siendo táctil, portátil y de sobremesa, estaba claro que Switch lo tenía todo para convertirse en el gran fichaje de esta temporada... a la que pilla ya a punto de terminar.

Todo es práctica

Las primeras horas con el juego son las más duras. Manejarse con el stick por los menús desplegables (algunos bastante ocultos) resulta lento, mientras el control táctil no ayuda, ya que la interfaz está sobrecargada de elementos pequeños. ¡Hay que afinar mucho con el dedo! Una vez acostumbrados, la saga muestra su esencia, y **nos atrapa para no soltarnos**. En parte porque esta versión deja de lado aspectos algo pesados, como las charlas y reuniones, para centrarse en lo realmente divertido: fichar jugadores y marcar las tácticas para la victoria. La **impresionante cantidad de opciones** nos permite plasmar cada detalle del estilo de juego que deseemos, y la base de datos de jugadores es abrumadora. Fichar a un crack mundial nunca fue tan divertido, ni tan realista... ¡parece que estemos negociando de verdad con su representante! **Se echan de menos más licencias** en los nombres y escudos de los equipos, y algo de música que amenice las horas de gestión, pero en su género no tiene competencia.



Podemos crear un equipo desde cero, lanzarnos directamente a por el triplete con un grande, o hasta empezar sin equipo y escuchar ofertas.



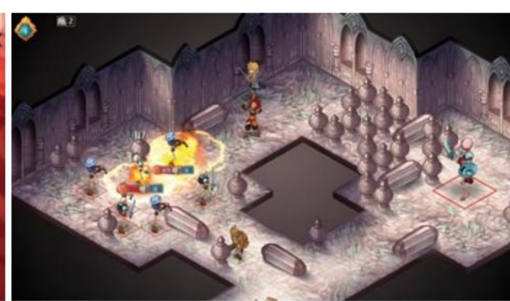
Hay gran variedad de personajes, y cada uno de ellos tiene multitud de ataques... ¡que además se pueden mejorar! Todo, una vez más, sin traducir al español.



Los combates son por turnos, a través de casillas, y con perspectiva isométrica. Pueden hacerse pesados, pero el juego ofrece tres opciones para acelerarlos. ¡Muy útil!







Nintendo eShop



Descargas Switch

12

Género **Aventura-Rol**
Comp. **Pixelated Milk**
Jugadores **1**
Precio **24,99 €**
Idioma **Inglés**
Tamaño **1,56 GB**

Puntuaciones

Gráficos	★★☆☆
Diversión	★★★☆
Sonido	★★☆☆
Duración	★★★★

Valoración

Notable aventura (en inglés), en la que el humor y la historia destacan sobre unos combates por turnos algo tediosos.

Total
73

Regalia: Of Men and Monarchs Royal Edition

Recuperando la gloria de un reino destruido.

En una tierra muy, muy lejana... Un joven llamado Kay se convierte en el heredero del ancestral reino de Ascalia. Junto con sus dos hermanas, y su fiel guardaespaldas, ponen rumbo a su nuevo hogar. En él descubrimos, no solo que se encuentra en una situación muy ruinosa, sino que debemos saldar una millonaria deuda. ¡Menudo papelón!

De cero a rey

La historia nos pone pronto a explorar el reino en busca de riquezas, derrotar enemigos, construir nuevas instalaciones y mantener buena relación con los habitantes. Pero para superar esta aventura con toques de rol, tenemos que estar pendientes del reloj, ya que tendremos que realizar **una serie de objetivos dentro del tiempo que marca el calendario.** Hay tanto por hacer, que acaba resultado un juego realmente complejo y muy largo. Lo menos divertido del recorrido son los combates. Son estratégicos por turnos y, aunque ofrecen total libertad para atacar y movernos, acaban cansando por la cantidad de turnos que se necesitan en cada batalla. Lo mejor es acelerarlos, y disfrutar de una historia que, gracias al carisma de los personajes y a un genial diseño artístico de los escenarios, resulta muy disfrutable.



Como si se tratara de un cuento, la historia se divide en capítulos llenos de personajes que conocer... y enemigos a los que derrotar.





Además del bosque, podemos jugar en un archipiélago... o en un modo más difícil, con monstruos por doquier. De la forma que sea, cada partida es diferente a la anterior.



La muerte permanente aparece durante toda la partida. Solo podemos recoger los recursos que teníamos antes de morir si encontramos y activamos unos altares.





Nintendo eShop



Descargas Switch



Género	**Aventura**
Compañía	**Klei Ent.**
Jugadores	**1**
Precio	**19,99 €**
Tamaño	**1,12 GB**

Puntuaciones



Gráficos	★★★
Diversión	★★★
Sonido	★★
Duración	★★★

Valoración

Inspirado en juegos como Minecraft, es capaz de premiar al jugador más dedicado con secretos y aventuras únicas.

Total
83

Don't Starve

Nintendo Switch Edition

¡Tengo mucha hambre!

La aventura con toques de supervivencia está de moda, y en Don't Starve debemos aguantar el tiempo que podamos en un mapa repleto de criaturas y peligros.

Castigo infernal

Empezamos sin nada, y tenemos que ir cogiendo lo que podamos para crear herramientas que nos permitan recolectar recursos. La exploración es esencial, y siempre estamos moviéndonos, incluso cuando formamos un campamento con cultivos. Además, hay que tener cuidado, ya que... **¡casi todos los seres que encontramos son hostiles!** Por eso, es importante crear armas y pasar las noches al lado de una hoguera. Por si fuera poco, debemos vigilar los indicadores de salud, hambre y locura. Cuando uno de ellos baja, morimos y debemos volver a empezar. Lo haremos en un mapa nuevo, donde habremos perdido todo menos la experiencia acumulada, que nos hace mejorar en cada partida. En este sentido, es exigente, pero recompensa con el tiempo gracias a unas mecánicas muy inteligentes, y a unos **controles intuitivos bien implementados**. Por su parte, el apartado artístico está muy cuidado, y parece sacado de Pesadilla Antes de Navidad. Pese a su áspero comienzo, logra absorber nuestro tiempo, sobre todo cuando afloran las aventuras y zonas ocultas.



Wilson es el prota, pero al realizar ciertas acciones podemos desbloquear a otros 15 personajes, cada uno con sus habilidades.

Dillon regresará para acabar con todos los rocosos del Oeste. Pero esta vez, contará con nuestros Mii.



- ACCIÓN
- NINTENDO
- 25 DE MAYO

Dillon's Dead Heat Breakers

El armadillo vuelve con un ejército muy salvaje.



Diversión portátil muy especial

El regreso de Dillon resulta aún más peculiar con la inclusión de los Mii. Mientras que el nuestro luchará codo con codo con el armadillo, los Mii de nuestros amigos y familiares formarán parte del equipo defensivo... ¡y también de la historia!

Parece que los habitantes del lejano Oeste no pueden vivir tranquilos. ¡Una nueva invasión enemiga está a punto de llegar! Menos mal que Dillon, el Relámpago Bermejo, estará listo para impedirlo en una nueva aventura que, llena de acción y estrategia, promete ofrecer largas horas de diversión.

¡Juntos venceremos!

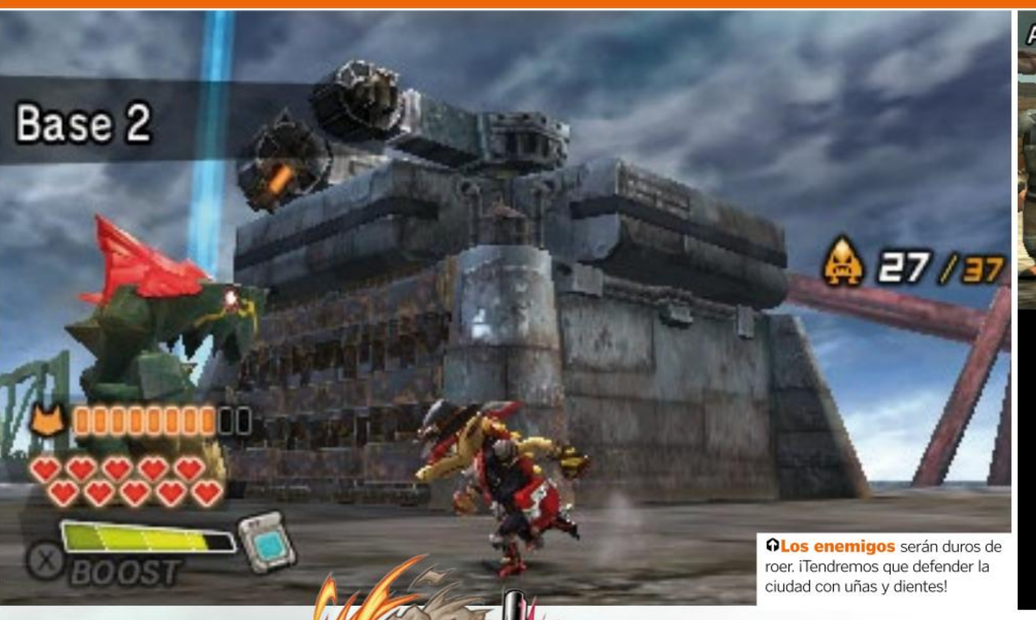
El armadillo ranger no es ningún novato en esto de salvar su tierra. ¡Será su tercera vez en 3DS! Hasta ahora, habíamos estado ante divertidos y económicos juegos del estilo "defender la torre", pero esta edición supondrá un salto en todos los sentidos. Tendrá más acción, más estrategia, y una historia bien completa y llena de posibilidades. En ella, los protagonistas serán, por supuesto, Dillon y su inseparable ayudante Russ, pero no serán los únicos. Tras su paso por Miitopia, los Mii se la jugarán en el Salvaje Oeste. Eso sí, para la ocasión **se transformarán en hasta diez animales diferentes**. El nuestro luchará junto a Dillon, y los demás serán artilleros. Todo para defender los pueblos fronterizos con la gran ciudad, ganando recursos al ayudar a los comercios locales, y disputando frenéticas carreras. De esta manera, podremos administrar las torres y fortificar las barricadas. ¡Así nadie conseguirá pasar! De primeras, parece que tendremos lo necesario para hacer frente a la invasión, pero no podemos olvidar que **los enemigos serán de hasta treinta tipos diferentes**, así que habrá mucha estrategia que poner en práctica.

Primera impresión

Los Mii serán el extra ideal.
El esquema puede resultar algo repetitivo, ya veremos.



EQUIPAZO
Dillon y el resto de personajes trabajarán juntos para evitar la destrucción de la ciudad. Para ello, utilizarán armas devastadoras y mejoras muy útiles.



Los enemigos serán duros de roer. ¡Tendremos que defender la ciudad con uñas y dientes!



LOS RIVALES PODRÁN CONSEGUIR RUEDAS EN CUALQUIER MOMENTO... ¡Y DESAFIARNOS A CARRERAS DE ALTA VELOCIDAD!

MÁS MODERNO QUE NUNCA

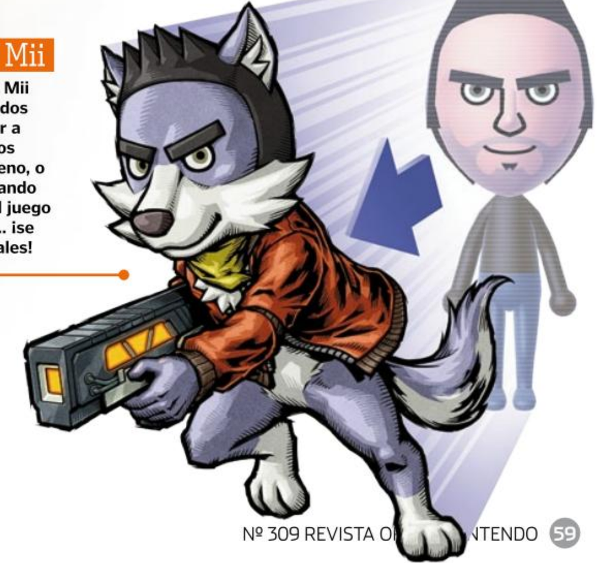
Al tratarse de un Salvaje Oeste post-apocalíptico, el juego ofrece un diseño más futurista y lleno de detalles que en entregas anteriores. Además, promete ser la lucha contra una invasión enemiga más divertida y emocionante que hayamos visto en mucho tiempo.



La acción no será automática ya que tendremos el control en todo momento.

PODER Mii

Los adorables Mii están preparados para mantener a raya a todos los enemigos. Bueno, o lo estarán, cuando los elijas en el juego y, de repente... ¡se vuelvan animales!



EL DATO
Gran parte de sus creadores fueron los responsables de "Top Spin 4", que tuvo versión para Wii.

El tenis más real se disputará en Switch gracias a este simulador. ¿Listos para sufrir en la pista?



Tennis World Tour

Switch se prepara para dar el golpe

- DEPORTIVO
- BIGBEN INT.
- 22 DE MAYO



Tenis para tenistas

Vale que muchos tenemos la mirada fija en Mario Tennis Aces, pero nos encanta que Switch reciba esta propuesta. Ambos juegos se inspiran en el mismo deporte, pero su estilo será totalmente distinto. La apuesta por la simulación y el realismo de este juego puede convertirle en un título ideal para los más puristas de la raqueta. Si es vuestro caso, ¡no le perdáis la pista!

El tenis se va a poner de moda en Switch. Si en junio podremos disfrutar del esperado Mario Tennis Aces, un mes antes nos llegará este simulador. Por supuesto, la diferencia estará en el realismo, que será la seña de identidad del juego.

Emulando a los mejores

Más de 20 tenistas de la ATP, como Roger Federer, Garbiñe Muguruza o Stan Wawrinka, serán los grandes protagonistas. Su representación en la pista será genial, lo que se traducirá en **una forma totalmente reconocible de correr y golpear a la bola**. Para esto último contaremos con una amplia variedad de recursos, como voleas, dejadas, tiros liftados o globos. Ejecutarlos a la perfección será cuestión de colocarse bien antes del golpeo y de gestionar bien la energía. Y es que el afán de realismo será tan grande, que cualquier detalle influirá en el comportamiento de la pelota, incluidos el tipo de superficie o la altura sobre el nivel del mar a la que juguemos. Está claro que ganar los numerosos torneos no será un camino de rosas.

Camino a la cima

El modo carrera será otro de los "puntazos". En él, crearemos un tenista personalizado y trataremos de alzarle hasta la élite del tenis mundial. Para hacerlo, **gestionaremos un apretado calendario**, en el que nos tocará tomar decisiones a cada quincena. Decidiremos, por ejemplo, si disputar un torneo, jugar un partido amistoso para mejorar, o recuperar la energía descansando. Cada victoria servirá para ascender en el ránking, y el dinero que obtengamos se podrá invertir en equipamiento, en contratación de personal o en el pago de la tasa de acceso a nuevos torneos. Suena duro, ¿verdad? ¡Así es la vida del tenista!

Primera impresión

La búsqueda del realismo en todos los apartados.

La ausencia de tenistas como Rafa Nadal o Djokovic.









Nuestra posición en la pista antes de dar cada golpe será determinante. ¡Tocará anticiparse a las intenciones del rival!



¡Si parece de verdad!

La ambición de Breakpoint Studio por ofrecer una representación realista de los partidos es total. Tanto, que hasta han utilizado avanzadas técnicas de captura de movimiento con tenistas profesionales, para que cada golpe sea lo más fiel posible a la realidad.

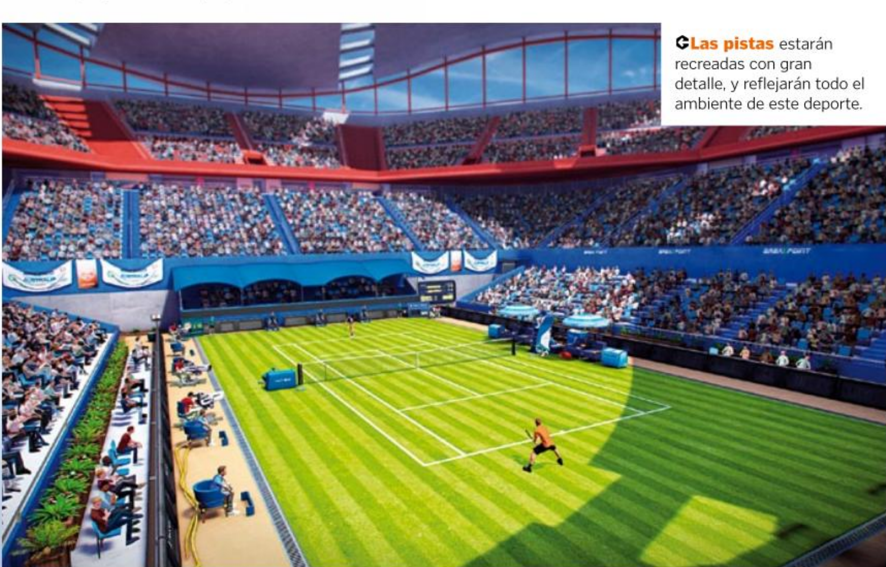


La variedad de golpes será elevada. Además, cada tenista desplegará un estilo propio en la cancha.



ROGER FEDERER

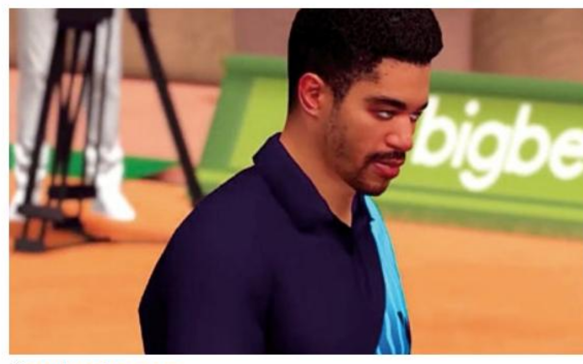
El crack suizo, actual número 2 del ránking ATP, encabeza un buen pack de tenistas reales.



Las pistas estarán recreadas con gran detalle, y reflejarán todo el ambiente de este deporte.

SWITCH ES UN "PARTIDAZO"

A los amantes del tenis les esperan meses apasionantes. Y no solo gracias al esperadísimo Mario Tennis Aces. Los partidos que ofrece este simulador ofrecen grandes posibilidades y, sobre todo, realismo a raudales. Todo en él está pensado para que sintamos las emociones y tensión de los tenistas en la pista. ¡Tiene muy buena pinta!



En el modo carrera crearemos un tenista a nuestro gusto. Podremos elegir su sexo, aspecto y otras características.



➲**Los combates** se convertirán en todo un reto a medida que avancemos. Por esta razón, será necesario subir de nivel y conseguir compañeros con diferentes habilidades.



➲**El modo historia** nos hará avanzar por un mapa lleno de casillas. Estará traducido al español, y nos dejará momentos realmente cómicos. ¡Serán personajes con mucha chispa!









NINTENDO SWITCH

➲ ACCIÓN-PUZLE
➲ NINTENDO
➲ 8 DE JUNIO

Sushi Striker
The Way of Sushido

¡Batallas de comida de lo más divertidas!



En línea o local

Si nos quedamos con ganas de pelear, podremos desafiar a jugadores de cualquier parte a través del modo online, o a nuestros amigos con la conexión local. ¡Todo un puntazo!

Preparad los palillos, que están a punto de llegar grandes raciones de sushi a nuestras consolas. Jugar con la comida en general está feo, ¡pero qué remedio! Será la base de este adictivo y frenético juego de puzles en el que, además, ser el más rápido devorando los platos será clave. ¡Luego se los tiraremos al otro a la cara!

Despejar el suministro

En la piel de un justiciero de a pie, haremos frente a multitud de enemigos para conseguir que el sushi vuelva a las calles y nadie pase hambre. ¡Qué bonita misión! Para llevarla a cabo, tendremos que conectar la mayor cantidad de platos posible en una cinta transportadora. Esta no parará de moverse frente a nosotros con comida, y nuestro objetivo será el de **unir platos de igual color o con la misma especialidad de sushi**. De esta manera, conseguiremos bajar la salud del enemigo con el que estemos combatiendo. ¡Y algunos serán temibles! Pero tranquilos, que no estaremos solos. A medida que avancemos en el modo historia, unos seres místicos que adoran este plato típico se unirán al equipo. De manera similar a los Pokémon, **subirán de nivel y mejorarán sus habilidades especiales**. Más vale que estemos con hambre, porque la batalla de comida definitiva está a la vuelta de la esquina. ¡Pinta delicioso!

Primera impresión

- **Seguro que engancha.**
- **Pocos personajes.**

Doble ración de portátil

Si no tenéis una Switch podéis estar tranquilos. ¡La nueva propuesta de Nintendo también estará disponible para 3DS! Esta divertida mezcla de puzle táctil y batalla de platos estará lista para ser jugada en la portátil. Además, vendrá con los mismos ingredientes que su hermano mayor. Tanto es así, que también podremos llevarlo encima para enfrentarnos a otros jugadores de manera local.



EL DATO
El juego se lanzó en 2015 en otras consolas. Su acogida por parte de crítica y público fue notable.



Los personajes y escenarios del juego serán calcados a los del anime de One Piece. Mirad qué bien lucirán Monkey D. Luffy y Sabo, el jefe de personal del Ejército Revolucionario.



El número de enemigos que poblará cada nivel será apabullante. Preparaos para derrotar a miles de piratas que no nos darán ni un segundo de respiro. ¡Acción en estado puro!



El modo cooperativo a pantalla partida promete ser una de las formas más divertidas de disputar estas batallas. Solo hará falta desencajar los Joy-Con para disfrutar.



La variedad de golpes, movimientos defensivos y ataques especiales será muy alta. ¡Y cada personaje luchará de forma distinta!



One Piece Pirate Warriors 3 Deluxe Edition

NINTENDO SWITCH

- ACCIÓN
- BANDAI NAMCO
- 18 DE MAYO





¡Qué guerrera!

El catálogo de Switch tiene ya una gran representación de "Musous". Este nuevo integrante viene dispuesto a rivalizar con los grandes del género en Switch. ¡El duelo está servido!

Un mundo plagado de piratas.

Luffy y sus nakamas abordarán Switch con la edición más completa de Pirate Warriors 3. Atención: incluirá más de 40 DLC y un modo cooperativo a pantalla partida.

El rey de los piratas

La historia será muy fiel a la que disfrutamos en manga y anime, aunque el verdadero plato fuerte será la acción. Luffy, junto a otros amigos que reclutará por el camino, deberá hacer frente a **combates multitudinarios, muy al estilo de títulos como Hyrule Warriors**. Los escenarios, clavados a los de la obra de Eiichiro Oda, estarán plagados de piratas a los que zurrar para conquistar sus bases. Cada héroe que se nos una tendrá habilidades únicas, pero con todos ellos el ritmo será siempre trepidante. ¡No s parecerá estar viendo uno de los capítulos más "moviditos" de One Piece!

Primera impresión

- **Fiel al manga y al anime.**
- **Poca historia, todo golpes.**



Omega Force repite en un género en el que son maestros. Son el estudio detrás de "los Warriors": Hyrule y Fire Emblem .

Donkey Kong en Nintendo

Mario es el icono, pero los videojuegos le deben mucho a Donkey, y esta es su historia.



DONKEY empezó como "el malo", pero pronto se convirtió en un pilar de los videojuegos, y su familia fue creciendo.



+info

Hiroshi Yamauchi convirtió Nintendo en lo que es hoy día. Quería conquistar el mercado estadounidense, así que encargó a Miyamoto la creación de un potente juego para los salones recreativos.

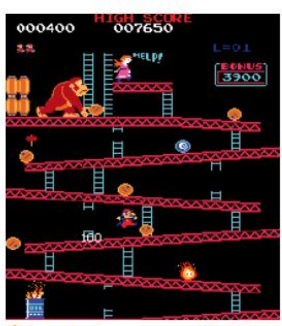
Parece mentira viendo el mercado actual de videojuegos, pero a finales de los 80 el futuro de Nintendo en el medio no pintaba muy bien. Sin embargo, un gorila llamado Donkey Kong apareció para golpear los cimientos de la industria.

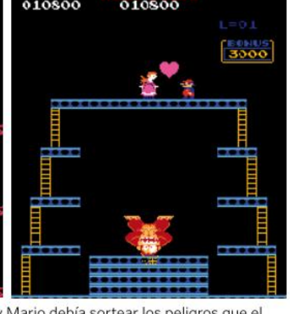
¡Quiero USA!

A finales de los 70, Estados Unidos ya era el gran mercado de los videojuegos y había que conquistarlo como fuera. Hiroshi Yamauchi encargó esa difícil misión a un Shigeru Miyamoto, que había entrado en la compañía dos años antes, y que había participado en el arcade Radar Scope... un rotundo fracaso. Años después, **Miyamoto afirmó que "le tocó" a él porque no había nadie más disponible**, pero había llegado la hora de que, junto a Gunpei Yokoi (responsable de Game Boy) comenzase a forjar su leyenda. La idea inicial era crear una franquicia con los personajes de los cómics de Popeye. Sin embargo, no se consiguió la licencia, y Miyamoto tuvo que crear unos personajes alternativos. Así surgieron Jumpman, su amada Pauline, y Donkey Kong. Además, se creó un contexto para ambientar la acción. El gorila era la mascota de Jumpman que, tras escapar de su jaula, secuestra a Pauline y sube por un edificio. Esta narrativa tan básica está considerada como la primera historia dentro de un videojuego. Solo faltaba un nombre. Yamauchi quería algo con fuerza para el mercado anglosajón, y Miyamoto, que no tenía mucha idea de inglés, buscó en un diccionario de japonés-inglés una traducción con gancho para "gorila tonto". Así nació, en 1981, Donkey Kong, el juego que muchos consideran como el primer plataformas de la historia. ¡Ahí es nada!

Donkey y Jumpman

Yamauchi estaba convencido con el resultado y se lo envió a Minoru Arakawa, fundador y presidente de





Los niveles eran verticales, y Mario debía sortear los peligros que el malvado Kong lanzaba. El objetivo era rescatar a Pauline, su amor antes que Peach.

Una pieza histórica

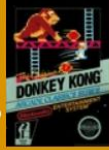
Esta es la máquina arcade de Donkey Kong. No solo es el sistema en el que nació la saga, si no también una obra de arte gracias a sus vinilos y diferentes paneles. Podemos ver los diseños iniciales de Donkey, Mario y Pauline (sí, la misma Pauline de Super Mario Odyssey).



Los juegos que han construido la leyenda de Donkey Kong



- 1983 Donkey Kong NES.





- 1983 Donkey Kong Jr. NES.





- 1984 Donkey Kong 3 NES.





- 1994 Donkey Kong Country SNES.



- 1995 Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Quest SNES.





EL DATO
El Donkey Kong original es Cranky Kong. A partir de Donkey Kong Country, controlamos a su nieto.



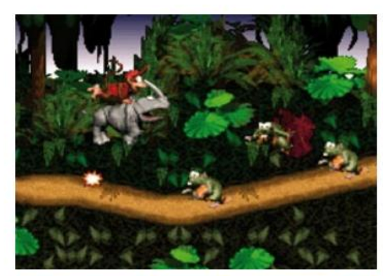


¡Mario fue el malo! En Donkey Kong Jr. controlamos al hijo de Donkey y debemos rescatar a nuestro padre de las malvadas garras de Mario. En NES hubo una versión llamada Math que nos enseñaba matemáticas.

Nintendo of America... pero a los *testers* no les convenció demasiado. Sin embargo, Arakawa insistió, confiando en el éxito de la máquina. Tras crear los artes de la misma, **renombraron a Jumpman como Mario, por su parecido con Mario Segale**, propietario del almacén de Nintendo of America (¡increíble!). Luego consiguieron colocar máquinas (con solo cuatro fases) en dos bares de Seattle... y el éxito fue total. En un día consiguieron lo que el resto de arcades recaudaban en semanas. A partir de entonces, 2.000 máquinas de Radar Scope se desmantelaron para convertirse en "muebles" de Donkey Kong. El fenómeno fue imparable y, en el 82 y el 83, aparecieron dos secuelas, además de las conversiones a todas las plataformas. De hecho, la creación de NES estuvo ligada a tener un sistema propio en el que explotar licencias de éxito como ésta. Sin embargo, tras el lanzamiento de Super Mario Bros. en 1985, la chispa de Donkey se apagó.

Un imperio muy "Rare"

Rareware es una compañía británica que empezó a desarrollar como *second party* de Nintendo en 1994. Fueron los encargados de revivir







Donkey Kong Country en SNES (primera imagen) destacó por sus gráficos y su jugabilidad. En GBA, Rare también hizo un grandísimo trabajo.

Donkey y Mario, una relación complicada

Cuando RARE cogió la saga, Mario y Donkey separaron sus caminos, pero aún se llevan bastante mal en los Smash Bros. y, sobre todo, en esta saga de portátiles.



Mario vs. Donkey Kong nació en Game Boy Advance, y la saga se prolonga hasta 3DS. Cada edición cuenta con unas mecánicas únicas.





Las pantallas de Nintendo DS sirvieron para crear niveles más verticales, al estilo de las máquinas donde nacieron los personajes.



Las plataformas siguen presentes en las entregas de 3DS, pero se experimentó con otro tipo de jugabilidad gracias a la pantalla táctil.

EL MÉRITO DE MIYAMOTO CON DONKEY KONG ES ENORME: INVENTÓ UN GÉNERO Y A DOS DE LOS PERSONAJES MÁS QUERIDOS DE LOS VIDEOJUEGOS.



1996
DKC 3
Dixie Kong's Double Trouble!
SNES.



1995
Donkey Kong Land
Game Boy



1996
Donkey Kong Land 2
Game Boy



1997
Donkey Kong Land 3
Game Boy



1999
Donkey Kong 64
N64





Donkey Konga fue un juego musical que nos brindó la posibilidad de jugar con un accesorio muy singular, pero demostró que el personaje no estaba pasando por su mejor momento. La tercera entrega no salió de Japón.

la saga Donkey Kong. Tras casi una década sin juegos protagonizados por el gorila, estaba claro que debían hacer algo diferente. Rare es una compañía que siempre ha trabajado usando la última tecnología gráfica y, para desarrollar Donkey Kong Country, compraron una estación de Silicon Graphics en la que crear gráficos pre-renderizados. Se trató de un equipo muy caro, y la supervivencia del estudio quedó ligada al rendimiento comercial del juego. Y sí, fue un tremendo éxito... aunque no todo el mundo lo vio con buenos ojos. **Miyamoto criticó duramente el juego,** afirmando que unos gráficos bonitos conseguían eclipsar una jugabilidad mediocre. Sin embargo, años después aseguró que solo lo dijo porque estaba muy estresado con el desarrollo de Yoshi's Island. Rare había triunfado, y desarrolló dos secuelas para SNES, más las versiones para Game Boy y GBA. El gorila había vuelto justo antes de que los focos se pusieran en N64.

La dupla tridimensional

En 1996, Nintendo 64 llegó al mercado acompañada por Super Mario 64. Puede que con Donkey Kong Miyamoto inventase las plataformas, pero Mario fue el que dio el salto a las 3D. Rare siguió su estela y, en 1999, se lanzó Donkey Kong 64. El juego necesitaba el Expansion Pack, que permitía a la consola mover juegos algo más exigentes... pero que en este caso se utilizó para solucionar un importante bug (algo que un desarrollador confesó hace poco). **El paso de Donkey a las tres dimensiones le sentó de maravilla**. No impresionó como Mario, ya que no fue el primer plataformas tridimensional creado



Donkey Kong Racing para GameCube nunca llegó a ver la luz. Se quedó en una simple demo técnica... por desgracia.

Donkey Kong 64: la despedida perfecta

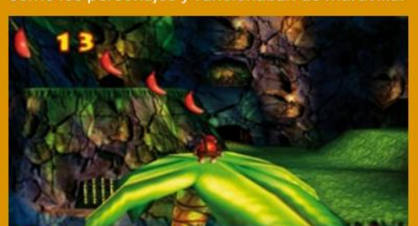
En Rare no lo sabían, porque pensaban desarrollar más juegos, pero la aventura tridimensional de Donkey fue la guinda de su particular pastel.



LAS PLATAFORMAS eran tan protagonistas como los personajes y funcionaban de maravilla.



LOS BARRILES también estaban presentes para desplazarse de forma ágil por el escenario.



RECOGER BANANAS era una de las tareas principales. Con Diddy resultaba pan comido.



LAS CARRERAS y fases sobre raíles rompían con las plataformas para dar un toque fresco.



CADA HÉROE tenía sus habilidades. Lanky no era fuerte, pero podía colarse en cualquier sitio.



LOS MINIJUEGOS resultaban divertidos, pero algunos aún soñaréis con el del final del juego...

- 2003 Donkey Konga GameCube



- 2004 Donkey Kong Jungle Beat GameCube



- 2004 Donkey Konga 2 GameCube



- 2005 Donkey Kong: King of Swing GBA



- 2005 Donkey Konga 3 GameCube







En Wii se recuperaron las plataformas gracias a Donkey Kong Country Returns, un juego prácticamente redondo, solo superado por su secuela.

con éxito, pero la variedad de situaciones, el sonido, el apartado gráfico y la cantidad de personajes jugables fueron elementos que nos encandilaron a todos. Tras él, Rare comenzó a trabajar en un juego de carreras para GameCube, pero el proyecto no prosperó y, en 2002, Microsoft se hizo con la mayoría de acciones de Rare.

Caída y resurrección

Tras salida de Rare (que no volvió a sacar juegazos), Donkey tuvo varios títulos musicales para consolas de sobremesa, y unos divertidos puzles junto a Mario (¡y Pauline!) en portátiles. Si bien no fueron malos juegos, estaban a años luz de los Country y DK 64. **Tras 21 largos años sin un juego a la altura, Retro Studios se hizo con la saga** de forma bastante curiosa. Retro era el estudio que debía nutrir a GameCube de juegos para adultos y, tras crear los Metroid Prime con Kensuke Tanebe como productor, estaban buscando nuevos retos. Miyamoto, sin embargo, quería un nuevo Donkey Kong, y preguntó a Tanabe por un estudio que pudiera encargarse. El productor recomendó Retro porque sabía que su fundador, Michael Kelbaugh, había trabajado en la serie Country. El resto, como suele decirse, es historia.

+info

Kensuke Tanabe
lleva en Nintendo desde 1987. Es uno de los máximos responsables de la saga Metroid, además de uno de los encargados de la exitosa vuelta de Donkey Kong a manos de Retro Studios.

Jugabilidad 2D

Miyamoto, Tanabe y Kelbaugh querían crear una nueva entrega, pero con elementos que despertaran la nostalgia. De este modo, tomaron el primer juego de Rare como referencia. El paralelismo con las entregas de SNES es evidente desde el título y, gracias a la herencia y a la sangre nueva, Donkey está mejor que nunca. Ahora empieza la conquista de Nintendo Switch, donde seguro que tendrá mucho futuro.



Tropical Freeze para Wii U demostró que el gorila aún sabía moverse. Cogió todo lo bueno de Country Returns y lo pulió.



La dificultad de esta entrega es muy elevada, y tenemos que prestar atención a cada salto para no acabar perdiendo las vidas.

Juegos en la eShop

Por suerte, hay bastantes juegos de la saga disponibles en la Consola Virtual o en formato digital para disfrutar de todas las épocas de DK.

Juego	Consola	Precio
DONKEY KONG	3DS - Wii U	4,99 €
DONKEY KONG JR.	3DS - Wii U	4,99 €
DONKEY KONG 3	3DS - Wii U	4,99 €
DONKEY KONG JR. MATH	Wii U	4,99 €
DONKEY KONG COUNTRY	3DS - Wii U	7,99 €
DONKEY KONG LAND	3DS	3,99 €
DONKEY KONG 64	Wii U	9,99 €
MARIO VS. DONKEY KONG	Wii U	6,99 €
DONKEY KONG COUNTRY RETURNS	Wii U	19,99 €
DK COUNTRY TROPICAL FREEZE	Wii U - Switch	24,99 € - 59,99 €

Country y Returns

Cuando Retro Studios tomó las riendas de la saga, sabía que debía inspirarse en la primera obra de Rare para devolverle toda la fuerza al personaje. Así, además de tomar prestados elementos para los niveles, buscó emular el apartado visual del juego de 1994. Si en SNES se utilizó una tecnología capaz de crear la sensación de personajes en 3D, en Wii decidieron darle un estilo visual que lo acercara a las películas de animación por ordenador.



SNES



Wii

• 2007 Donkey Kong: Jungle Climber NDS



• 2007 Donkey Kong: Jet Race Wii



• 2010 Donkey Kong Country Returns Wii



• 2014 Donkey Kong Country Tropical Freeze Wii U



• 2018 Donkey Kong Country Tropical Freeze Switch



10 Clásicos que necesitaron periféricos

Nintendo Labo nos permite construir nuestros propios periféricos, aunque estos diez clásicos requerían otros que ya venían montados de fábrica.



BATTLE CLASH / SNES (SUPER SCOPE)

En plena guerra de los 16 bits, Nintendo nos sorprendió con este bazooka con el que poder disparar al televisor. Tuvo 10 juegos compatibles (más el recopilatorio Super Scope 6). Entre ellos estaba Battle Crash, creado por Intelligent Systems, donde nos enfrentábamos a una serie de mechas.

DONKEY KONGA / GC (BONGOS)

Namco arrasaba en los recreativos nipones con Taiko no Tatsujin y Nintendo les encargó trasladar esta experiencia a Game Cube... pero en lugar de tambores japoneses, nos pusieron en las manos un par de bongos. Además de para este divertidísimo juego musical (y sus dos secuelas) el mando también era imprescindible para disfrutar del no menos tronchante Donkey Kong Jungle Beat.









DUCK HUNT / NES (ZAPPER)

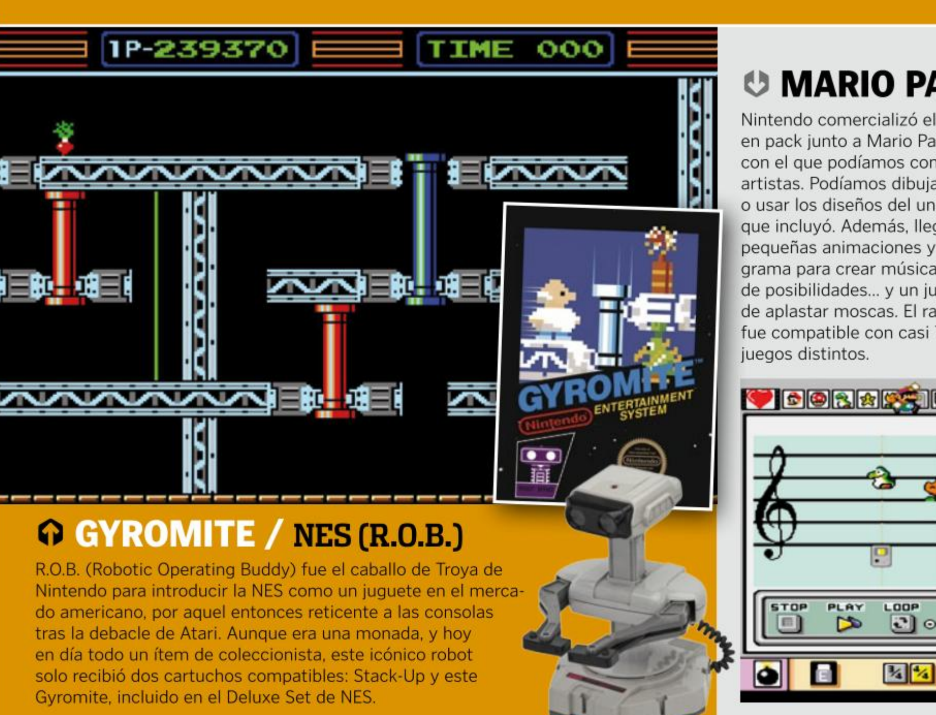
Nintendo se inspiró en uno de los juguetes creados por Gunpei Yokoi (a mediados de los 70) para crear este sencillo pero inolvidable juego para la flamante pistola Zapper. La estampa de nuestro sabueso, riéndose de nosotros cada vez que fallábamos, se convirtió en un icono cultural.



APRENDE CON POKÉMON AVENTURA ENTRE LAS TECLAS / DS (TECLADO)

El set estaba diseñado para enseñarnos mecanografía a base de teclear los nombres de los Pokémon que irrumpían en la pantalla. Lo mejor, el teclado Bluetooth. Era una maravilla.





GYROMITE / NES (R.O.B.)

R.O.B. (Robotic Operating Buddy) fue el caballo de Troya de Nintendo para introducir la NES como un juguete en el mercado americano, por aquel entonces reticente a las consolas tras la debacle de Atari. Aunque era una monada, y hoy en día todo un ítem de coleccionista, este icónico robot solo recibió dos cartuchos compatibles: Stack-Up y este Gyromite, incluido en el Deluxe Set de NES.

MARIO PAINT / SNES (MOUSEPAD)

Nintendo comercializó el ratón de SNES en pack junto a Mario Paint, un cartucho con el que podíamos convertirnos en artistas. Podíamos dibujar libremente o usar los diseños del universo Mario que incluyó. Además, llegó con pequeñas animaciones y un programa para crear música repleto de posibilidades... y un juego de aplastar moscas. El ratón fue compatible con casi 70 juegos distintos.







GUITAR HERO III LEGENDS OF ROCK / Wii (GUITARRA)

La fiebre por los instrumentos de plástico también alcanzó a Wii, que recibió su propia entrega de Guitar Hero III: Legends of Rock en noviembre de 2007. El periférico, que imitaba el diseño de una guitarra Les Paul, tenía un hueco donde debíamos acoplar el mando de Wii. Activision introdujo algunos detalles exclusivos respecto a otros sistemas, como por ejemplo el uso del altavoz del mando cada vez que se activaba el Star Power o se fallaba una nota. Posteriormente llegarían GH World Tour, GH Greatest Hits, GH 5, GH Warriors of Rock o Band Hero.



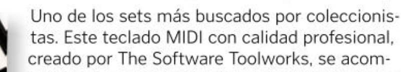
ODAMA / GAMECUBE (MICRÓFONO)

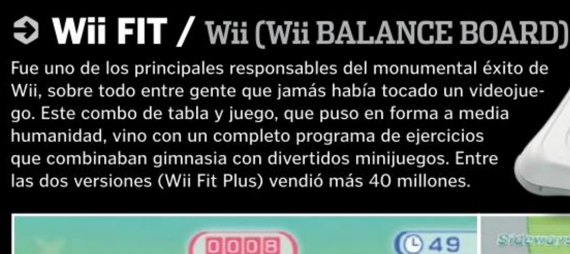
Solo a Yoot Saito, el creador del no menos chiflado Seaman, se le podría ocurrir esta fusión de estrategia militar y pinball, que incorporaba de serie un micrófono con el que dar órdenes a nuestras tropas. El micro de GC también era compatible con Mario Party 6 y 7, y con Karaoke Revolution Party.



THE MIRACLE / NES (PIANO)

Uno de los sets más buscados por coleccionistas. Este teclado MIDI con calidad profesional, creado por The Software Toolworks, se acompañaba de un cartucho que enseñaba a tocar el piano. Era caro en su día... y hoy vale aún más.







Wii FIT / Wii (Wii BALANCE BOARD)

Fue uno de los principales responsables del monumental éxito de Wii, sobre todo entre gente que jamás había tocado un videojuego. Este combo de tabla y juego, que puso en forma a media humanidad, vino con un completo programa de ejercicios que combinaban gimnasia con divertidos minijuegos. Entre las dos versiones (Wii Fit Plus) vendió más 40 millones.



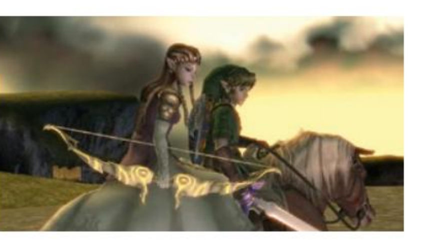
Consultorio

Enviad vuestras dudas a **revistanintendo@gmail.com** y este señor las traerá.

Unay del Castillo

Me gustaría que sacaran un nuevo juego para Switch de The Legend of Zelda en el que controlaras a Zelda en vez de a Link. ¿Creéis que será posible?

La princesa ya ha tenido algunos momentos jugables importantes, entre los que destaca su presencia en Spirit Tracks. Más allá de eso, nunca digamos nunca, pero el protagonista de la saga es Link, como Samus lo es de Metroid.



Miguel Suárez

¿Va a seguir la saga New Super Mario Bros?

Cuando a mitad de 2006 apareció el primer "New" en DS fue un boom impresionante. Super Mario 64 marcó el inicio de las 3D, por lo que, hablando puramente de un Super Mario en 2D, llevábamos sin un clásico de este estilo... ¡desde la salida de SNES! Así puestos, arrasó con 30 millones en ventas. Cifra similar a la que logró, 3 años después, New Super Mario Bros. Wii. Sin embargo, las ediciones de 3DS y Wii U (muy cercanas entre sí) tuvieron mucho menos éxito. Entre los dos vendieron casi 17 millones, que es un exitazo histórico casi para cualquiera... pero no para Super Mario. Después hemos tenido dos Super Mario Maker plagados de niveles, y acaba de salir Super Mario Odyssey, aunque en 3D. Como conclusión, no llegará en breve... pero las últimas cuatro consolas han tenido su edición, así que no es imposible.



LA PREGUNTA DEL MES

Pablo Correa

Hola, RON. Felicidades por los 300 números. Ya sé que voy demasiado tarde, pero como aún no os felicité quería hacerlo antes de que sea mucho más tarde. Aquí mi pregunta: A estas alturas ya tendré Nintendo Labo, pero... ¿será válido para obtener puntos de oro en My Nintendo? Gracias por atenderme.

Pablo vuelve a atinar con una pregunta clave sobre algo que muchos lectores desconocen. Cuando compramos un juego en la eShop, nos dan aproximadamente 5 veces su valor en puntos de oro. Por ejemplo, el nuevo Donkey, que cuesta 59,99 euros, nos da 300 puntos. Estos sirven para premios de My Nintendo (descuentos, guías, fondos de pantalla, temas de 3DS...) y para ahorrar en la siguiente compra. De este modo, esos 300 puntos acumulados supondrán 3 € de rebaja cuando volvamos a "picar" en la eShop. ¿Y lo juegos físicos? Pues también, pero menos: en lugar de multiplicar por cinco, se traducen los euros en puntos. En este caso, Nintendo Labo (que no está disponible en la eShop), nos da 70 puntos de oro en el caso del Kit Variado y 80 por el de Robot. La forma de conseguirlos es pulsando +/- sobre su icono, seleccionamos "Programa de recompensas de My Nintendo", y pulsamos sobre "Conseguir puntos (solo tarjeta de juego)". Elegimos el perfil sobre el que cargarlos y... ¡listo! Por supuesto, se requiere conexión a internet.



Comprar juegos de Nintendo tiene premio. Conseguimos más puntos con las compras digitales, pero los juegos en formato físico también suman.



Alex Balado

¡¡¡Hola!!! ¿Qué hay de Netflix en 3DS y en Switch en España? ¡Muchísimas gracias! P.D Me gusta tanto Nintendo, que lo he escrito en una 3DS.

Para muchos será una sorpresa, pero efectivamente Netflix puede verse en 3DS... en EEUU y Canadá. En la eShop americana tiene aplicación propia, y funciona muy bien. Sin embargo, aunque cuando el servicio llegó a España lo hizo para Wii U y hasta para Wii, las 3DS europeas se quedaron sin él. A estas alturas, ten claro que no va a llegar. Switch es diferente. Ambas par-





Nintendo®

EL TEMA DEL MES

Nuevas consolas

Todos lo meses se repite una pregunta clave: **¿va a haber nueva consola de Nintendo pronto?** Este mes, probablemente por la cercanía del E3, más aún. A pesar de que Switch salió el pasado año, hay un par de factores que pueden motivar esas dudas. El primero es la edad de 3DS, que ya lleva más de 7 años con nosotros, y el otro es la poca duración en el mercado que tuvo Wii U. De hecho, este mes hemos vuelto a recibir muchos mails pidiendo juegos para ella.
Entendemos que comprar una consola supone una inversión de dinero considerable, y que queréis aseguraros de que os dure mucho tiempo. Con respecto a 3DS, ya visteis el mes pasado que va a seguir recibiendo juegos. Es una consola muy diferente a Switch, así que aún puede convivir junto a ella durante un tiempo. Aún así, está claro que ya ha tenido todas las grandes sagas. El tema de Wii U es un caso único en la historia de la compañía: es la consola de Nintendo menos vendida de todos los tiempos con mucha diferencia (exceptuando el Virtual Boy). De este modo, no pudo aguantar mucho en el mercado... Y aún así fueron más de cuatro años. Si hacemos retrospectiva, lo normal es que las generaciones se separen en unos seis años de media, pero vemos la exitosa Game Boy, nos topamos con más de una década sin relevo. Por todo esto, os podemos asegurar que **podéis estar tranquilos con Switch**, ya que es un éxito sin precedentes y sus características son únicas. Pasarán muuuuchos años antes de que Nintendo se plantee sustituirla.

Cada cierto tiempo aparecen nuevas consolas que sustituyen a las anteriores, pero a Switch le quedan muchos años.

tes afirman que puede llegar (en EEUU ya hay Hulu) pero no parece una prioridad. Switch está tan enfocada a juegos, que el menú sigue siendo sencillísimo, y no tiene ni navegador de internet.

Diego Ventura Rodríguez

¡¡Hola Ron!! Ya que Nintendo y Sony son tan famosas, ¿por qué no sacan juegos de Nintendo, como Zelda, en la Play?
¡No funciona así, Diego! Las compañías como Sony y Nintendo, que producen consolas además de juegos, se reservan sus creaciones para sus sistemas. Así siempre sabes que si quieres jugar a Zelda, Mario o Splatoon tendrás que tener la consola de Nintendo. Lo curioso es que Sony entró en este sector de la mano de Nintendo. Fue para hacer la unidad de CD de Super Nintendo. Finalmente no se llevó a cabo, pero ese concepto acabó siendo la primera PlayStation.



Xacobo

Hola RON. Hace un tiempo pensé si sería compatible el mando de Nintendo Switch con PC. Si es así, ¿cuales serían los pasos? Gracias.
Desde que salió al mercado ha sido compatible, pero ahora Steam (la plataforma de juegos por excelencia de PC) acaba de sacar soporte oficial para configurarlo a placer. De momento, solo aparece si se activa la participación en beta desde el menú de la cuenta, pero pronto estará en la versión estándar. Lo puedes conectar por cable o por Bluetooth y se instalará automáticamente, tanto en Windows como en Mac. Si no quieres ir sincronizándolo de un



lado a otro, usa el cable para el PC, y no se perderá la conexión inalámbrica con la Switch, habilitada de nuevo tan pronto lo desconectes.

Rafael Castillo

Muy buenas. El otro día vi que había una versión del Pokkén Tournament que se llamaba Arcade, en la que había disponibles más personajes que en la versión para Wii U y que luego metieron en DX. ¿Qué es este juego? Muchas gracias.
Se trata de una versión, muy similar a la de Wii U, que solo existe en salones recreativos. Es el arcade previo al juego de consola, pero todo lo que incluye está en la edición de Switch.





Si tienes cualquier duda sobre el universo Nintendo, escríbenos a

revistanintendo@gmail.com



El cofre de los Lectores



El lugar al que llegan todos vuestros correos se abre un mes más, suena la melodía de Link... ¡y mirad cuántos tesoros escondía!

VUESTRAS COLECCIONES

Un mes más, nos han llovido vuestras colecciones. Mil perdones a todos los que no han cabido, ¡volved a enviar el mes que viene! Ver vuestro amor por Nintendo nos emociona.



Daniel Fabá



Adrià Silva



Javier

Ksawery



Sole Canto



Rubén

VUESTROS TOPS

Nos encanta que nos enviéis vuestras listas, y este mes tenemos a Unay frotándose las manos con el plantel de SSB de Switch, y a Sara ordenando sus preferencias Pokémon.

UNAY

Top de personajes esperados para Super Smash Bros. de Switch:

1. Sans, Undertale
2. Bandana Waddle Dee, Kirby
3. Toon Zelda/Tetra, The Legend of Zelda
4. Toad, Super Mario
5. Yooka-Laylee
6. Chibi-Robo!
7. Decidueye, Pokémon
8. Detective Pikachu
9. Los campeones de las Bestias Divinas, The Legend of Zelda BOTW
10. Goomba/Koopa Troopa, Super Mario

SARA CID

Top de 10 juegos de Pokémon:

1. Pokémon Ultrasol y Ultraluna (3DS)
2. Pokémon Rubí Omega y Zafiro Alfa (3DS)
3. Pokkén Tournament DX (Switch)
4. Pokémon Sol y Luna (3DS)
5. Pokémon X e Y (3DS)
6. Pokémon Crystal (3DS)
7. Pokémon Mundo Megamisterioso (3DS)
8. Pokkén Tournament (WiiU)
9. Pokémon Oro y Plata (3DS)
10. Pokémon Rumble World (3DS y WiiU)

LA CARTA DEL MES

¡Hola, Revista Nintendo! Soy Marcos (o Microck) y tengo 11 años.

Hace 3 años vi vuestra revista en un kiosko y tenía curiosidad por saber de qué iba. Nunca me arrepentiré de haber comprado esa primera revista. Desde entonces, cada mes voy al mismo kiosko y le pregunto si tiene la Revista Nintendo Oficial de este mes. Suele decirme que sí, la compro y vuelvo a casa. Al día siguiente estoy todo el día leyéndomela y fijándome en cada detalle. Cuando en clase preguntan qué libro/revista estamos leyendo, yo siempre respondo: "Revista Nintendo Número ???". Hace 1 mes vino mi mejor amigo Ale a echar unas partidas al MK8 Deluxe y me pregunta: "Oye, ¿qué es esa Revista?", yo le expliqué que era una revista de videojuegos de Nintendo, que había reviews y mucha información de los juegos más recientes. Desde entonces él también se la compra.

Quería demostraros el cariño que le tengo a Nintendo con una foto de la mayoría de la colección que tengo (no toda porque no cabía en la mesa xD).

Entre la colección se encuentra mi querida Nintendo Switch, juegos de Nintendo 3DS y de Wii U, todos mis amiibo, etc...

Hace poco me compré el juego Nindie "Celeste", y os prometo que no me arrepiento, de los mejores juegos que tengo en mi Switch.

PD: ¡¡Felicidades por los 300 Números!!



Marcos





El MURAL del castillo

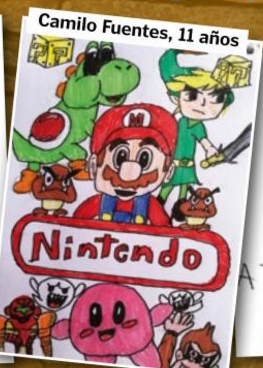
¡Qué difícil! Cuando se acerca la fecha clave, empezamos a mirar dibujos... y toca decidir cuáles colgar en el mural. Entre ellos vuelve el de Juan Jesús, para que salga bien su nombre. ¡Gracias a todos!



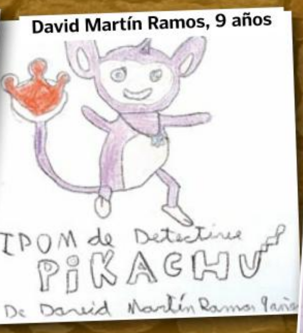
Alex Roca, 13 años



Álvaro Valles, 10 años



Camilo Fuentes, 11 años



David Martín Ramos, 9 años



Juan Jesús Madrid



Luis Fernando Velasco, 12 años



Marcos López, 11 años



Pablo, 13 años



Giulia Leidi



Paula, 12 años



Raúl Altabas, 10 años



Valeria Campoo, 10 años



LA ARTISTA DEL MES

Celia Bailón, de 22 años

Hola Revista, Nintendo, me llamo Celia Bailón y me encantan vuestra revista, el universo de Nintendo en general y, sobre todo, Pokémon. Soy gran fan desde que era pequeña y emitían la serie en la tele, y leo vuestra revista desde 2003 más o menos, cuando se llamaba Nintendo Acción y traía una mini revista de Pokémon. Enhorabuena, porque me habéis cambiado la vida y me alegráis cada mes. Os mando unos dibujos de Pokémon. ¡¡¡No cambiéis nunca!!!





¡TÚ ERES LA ESTRELLA!

Queremos más tops, preguntas, críticas, fotos, dibujos... Siempre leemos todos los mails, y nos encanta cómo sentís el universo Nintendo.

Todo a:
revistanintendo@gmail.com

CURIOSIDADES SUPER MARIO ODYSSEY

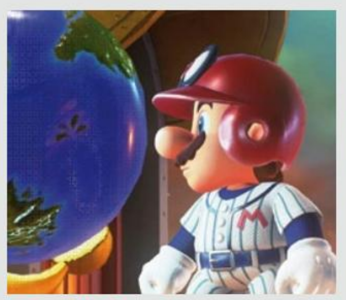
¡La de cosas que estáis descubriendo! Por favor, acompañadlas siempre de una foto. Si es una captura desde la Switch, ¡aún mejor!

¡UN SINFÍN DE SORPRESAS!

El último viaje de Mario es colosal, y tiene mil y un secretos por descubrir.

Si queréis que publiquemos vuestras anécdotas, y además tener la posibilidad de ganar un amiibo, enviadnos captura y texto al correo electrónico revistanintendo@gmail.com.

GANADOR: Marc Salzano



En el globo terráqueo de la Odyssey se pueden ver algunos reinos como el perdido o el champiñón. No dudes en echarle un vistazo a ver qué más descubres.



En el reino champiñón podrás descubrir champiñones de colores que representan al minichampiñón, megachampiñón, al champiñón de 1up o a alguno de plataformas.



Hay varias pistas de esto, pero si saltamos donde indique la pista adicional de Mario Odyssey saldrá un Luigi pixelado que te dará monedas. ¡No las desaproveches!



En el reino de la Luna y el champiñón hay un pequeño ovni que, si miramos bien de cerca, es una versión en pequeño del jefe roboflor.



El telescopio en el que nos podemos transformar se parece mucho a R.O.B, el famoso robot que era un periférico de NES.



En las carreras de koopas o en los minijuegos sale el famoso personaje que protagonizada los juegos de Game and watch o de Smash Bros.



Las pegatinas que hay en las Odyssey del reino de Bowser son cartas hanafuda que Nintendo vendía en sus primeros años, antes de dedicarse a los videojuegos. Un bonito homenaje a sus orígenes.



pág 76 **Splatoon 2**
Este juegazo no deja actualizarse. Os contamos todas las novedades... y os damos consejos para aprovecharlas.



pág 80 **Consultorio de Kukui**
El Profesor está encantado de resolver todas vuestras dudas sobre el universo Pokémon.



Super McBlaz



Las estatuas de oro de Bowser, que se encuentran en El Reino de Bowser, hacen referencia a Fujin (dios del viento) y Raijin (dios de los truenos y rayos). Ambos pertenecen a la mitología japonesa.



Si capturas un Mo-Guay, y esperas un rato, podrás escuchar un pequeño fragmento de Gusty Gardens, de Super Mario Galaxy.



Cuando Cappy cierra los ojos se forma la M de Mario. ¿Te habías fijado en este bonito detalle?

Alejandro Santamaría



En la mayoría de los reinos en los que es de día, si miras al sol directamente con zoom en el telescopio, Cappy te reñirá. ¡Que compañero mas atento! Siempre pendiente de que no te pase nada malo.



En el Reino Luna, si jugamos con el Koopa al mini juego de caminar, podremos ver la figura de la estrella de la muerte de Star Wars. ¡Ya nos gustaría que fuera la de verdad!



Una curiosidad para los que les gusta jugar rápido: si en el Reino de las Cataratas capturas al Tiranosaurio y usas de refilón el trampolín que tiene cerca, podrás saltar directamente a la pelea contra Madame Broodal.



Otro atajo más: en el reino Arbolado hay un pequeño laberinto rojo en el que usas un cebolleto... sin embargo, no tienes por qué entrar en él. Usando tres saltos combinados puedes saltártelo.

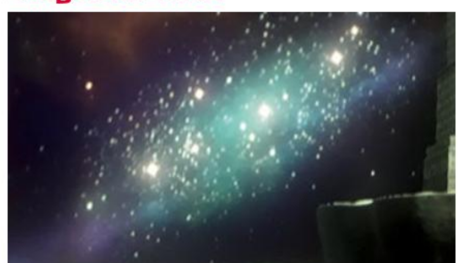


Y volviendo al telescopio, en la mayoría de los reinos podrás ver un taxi o a Kin Triga con varios globos volando. Si los apuntas con el telescopio... ¡te darán una energiluna! No la desaproveches.



Si en el castillo de Peach usamos la vista en primera persona, y miramos encima del símbolo del sol, obtendremos una energiluna. ¡Igual que en el clásico de la Nintendo 64!

Diego González



Si vamos a la cara más oculta de la luna, podemos observar la Vía Láctea. ¡Preciosa!



La corona del traje de rey hace homenaje a la corona del último nivel de Captain Toad Treasure Tracker.



El mapa de Toad consejero hace homenaje al primer nivel de Super Mario 64.

Splatoon 2 ver.3.0.0

¡BIENVENIDOS A SPLATOON 2 3.0.0!

Estos calamares lo han vuelto a hacer. ¡Otra súper actualización! Casi un año tras el lanzamiento, este juego no baja el ritmo, y nos trae otro montón de novedades. Empecemos por el informe de sus ocho armas nuevas.



PARATINTAS B

El alcance se queda un pelín corto, pero lo compensa con una buena cantidad de tinta en cada disparo. A bocajarro es mortífero, y su escudo es de los que salen disparados hacia delante. **Robobomba y Ráfaga básica.**



TURBODEVASTADOR NEO

Definitivamente no es un devastador al uso. No solo es de potencia baja, sino que además tiene una rapidez de disparo fuera de lo normal. ¡Si es que hay armas para todo los gustos y colores! **Bomba deslizante y Lanzamisiles.**



DERRAMATIC TRIPLE MAESTRO

Increíble el chorro de tinta que suelta en cada disparo, capaz sin duda de golpear a más de 1 enemigo. Con solo dos impactos eliminamos a cualquier rival. **Bomba básica y Atormentador.**



TELEDEVASTADOR SP

Potencia pura es lo que nos aporta este cañón... que es casi más grande que el Inkling que lo porta. Se sacrifica la cadencia de manera bestial, con más de 1 segundo entre un disparo y otro. **Bomba deslizante y Lanzapompas.**



MARCADOR FINO NEO

El poco daño que hace en cada impacto no supone un problema... debido a una velocidad de disparo de infarto. Una auténtica metralleta con un buen alcance y un tanque de tinta enorme. **Bomba rápida y Ráfaga ventosa.**



TINTOPRESOR B

Esta botella de vino no es lo mejor si lo que pretendes es pintar territorio. Sin embargo, es un arma de ataque genial, con una alta potencia rara vez vista en armas con tanta velocidad de disparo. **Telón de tinta y Rayo tintódico.**



KALARRAPID BETA

Impresionante tanque de tinta que nos permite disparar 11 veces a máxima potencia. Arma muy versátil, que pinta gran cantidad de territorio en cada disparo, y con una potencia fulminante. **Robobomba y Esfera tintera.**



FUNDIDORA 525 DUAL DX

Buen alcance para un arma de su gama, y con un daño por impacto bastante alto. La pega la pone su cadencia, muy por debajo de otras duales. **Telón de tinta y Esfera tintera.**



MÁS CAMBIOS Y NOVEDADES

La versión 3.0.0 de Splatoon 2 trae consigo una serie de cambios que afectan a todos los aspectos del juego. Cambia la forma en la que se añaden armas, la rotación de los escenarios en competitivo... Incluso llega un nuevo rango para distinguir a los verdaderos cracks.



El Rango X sustituye a los rangos del S+10 al S+50. Si ya eras uno de estos, habrás pasado directamente al Rango X. Lo difícil ahora es mantener el nivel de Potencia X.



Ya hemos visto como este mes las cuatro armas nuevas se han añadido de golpe, y no semana a semana, como sucedía anteriormente. Otra novedad importante nos llega con la rotación de los mapas. Hasta ahora, tanto para torneo como para competitivo, los 18 mapas (ahora 19) entraban en la rotación de las 2 horas. Desde ahora, se asignarán solo 8 mapas al mes para cada modo, lo que permite preparar el vestuario y armamento adecuados de manera más precisa. Como no podía ser de otra forma, el CIC nos trae el reparto de Mayo al detalle (ver debajo). Al inicio de cada mes se renovará esta lista, coincidiendo con el reseteo de Potencia X, y la publicación en Splatnet 2 de los 500 mejores jugadores del Rango X en cada modo. Y es que, si duro es llegar al nuevo Rango X, mantenerse ya es de locos. La Potencia X sustituye a las anteriores subidas de rango, y hay que mantenerse por encima de cierto umbral para no ser degradados a Rango S+9. Para complicarlo aún más, siempre se nos emparejará con jugadores de nuestra misma clase.

LA POTENCIA X ES LA QUE DEFINE SI SEGUIMOS EN EL RANGO X... O BAJAMOS AL S+9

PINTAZONAS

Domina la zona y aguanta hasta agotar el contador.

Barrio Congrio · **Tiburódromo** · **Instituto Coralino** · **Ultramarinos Orca** · **Almacén Rodaballo** · **Estadio Ajolote** · **Cantera Tintorera** · **Campamento Arowana**



TORRE

Súbete a la torre y defiéndela hasta llegar a la base rival.

Barrio Congrio · **Tiburódromo** · **Astillero Beluga** · **Corbeta Corvina** · **Jardín Botánico** · **Canal Cormorán** · **Plazuela del Calamar** · **Campamento Arowana**



PEZ DORADO

Hazte con este super arma y deposítala en el pedestal.

Astillero Beluga · **Torres Merluza** · **Puerto Jurel** · **Corbeta Corvina** · **Jardín Botánico** · **Ultramarinos Orca** · **Galería Raspa** · **Campamento Arowana**



ASALTO ALMEJA

Reúne 10 almejas, rompe la barrera rival y no pares de encestar.

Gimnasio Mejillón · **Auditorio Erizo** · **Instituto Coralino** · **Canal Cormorán** · **Parque Lubina** · **Plazuela del Calamar** · **Cantera Tintorera** · **Campamento Arowana**

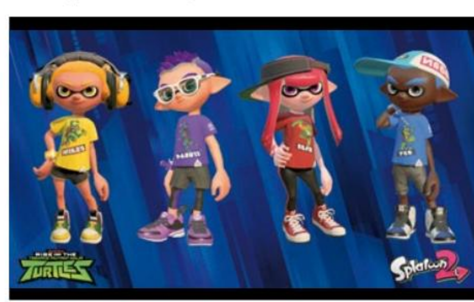


¡NUEVO MAPA Y SPLATFEST TRIPLE!

Estrenamos Campamento Arowana, el segundo de los tres mapas anunciados para esta gran actualización.

El nuevo escenario se añadió al inicio del mes junto a las 4 armas, y así es como se hará de aquí en adelante. Con motivo de su estreno, es el único mapa que aparece este mes en las 4 modalidades. El resto solo repite en 2, como máximo. Otra gran novedad la pone el sistema de Splatfest de este mes. Para decidir qué Tortuga Ninja es la que mola más, tenemos un sistema de semifinal y final que nos hace disfrutar de un festival por partida triple, ¡y todo en el mismo mes! ¡Cowabunga!


El nuevo mapa es idóneo para quienes saben aprovechar el alcance de un buen cargatintas. Ojo con las muchas caídas al agua.



¿Sabías que... Enrizo vacía las camisetas fiesteras por solo 2000 monedas? ¡Acumula fragmentos de potenciadores ya!





LOS SEÑORES DE LA TORRE

Continuamos con el segundo episodio de esta sección, en la que repasamos las claves para la victoria en cada modo. En abril destripamos Territorial y Pez Dorado, y esta vez es el turno del modo Torre. Ya no hay excusa para no ser Rango X.

SOLO HACE FALTA UNO

Para que la torre avance, solo se necesita que un miembro del equipo vaya encima. Si se sube otro compañero, baja tú y corre adelante a limpiar el camino de enemigos. Ahí arriba sois blanco fácil, y encima por duplicado.



EL CAMINO DE LA TORRE

La torre avanza siempre por el mismo trayecto, y está marcado bien clarito en el suelo. Estudia la mitad enemiga y averigua los puntos donde los enemigos tienen ventaja sobre el avance de tu equipo. ¡Adelántate y elimina a los vigías!



PUNTOS ESTRATÉGICOS

Del mismo modo, estudia también tu zona y halla el sitio perfecto para cortar el avance rival. Es posible que tus enemigos no hayan leído este informe, así que a menudo eliminarás a varios que vayan subidos a la torre.



EN LA GUERRA TODO VALE

Aunque no sea la manera más vistosa, también se ganan batallas por finalizar el crono. Así que, si ves que tu equipo tiene una buena ventaja, y queda poco tiempo, no te arriesgues a subirte a la torre. Dedícate a impedir el avance del rival.



ESTO NO ES TERRITORIAL

De hecho, es el modo en el que menos importa pintar. En otros te aporta ventaja a la hora de avanzar con el pez, llegar hasta una zona, etc. A la torre le da igual de qué color esté el suelo, así que usa toda tu tinta contra el rival.



LA ROPA TAMBIÉN CUENTA

En este modo caemos muchas veces, por lo que los potenciadores, como Remontada y Retorno Exprés, vienen de lujo. Otro que no puede faltar es el Ninjalamar, que nos permite ocultarnos al paso de la torre para emerger y conquistarla.



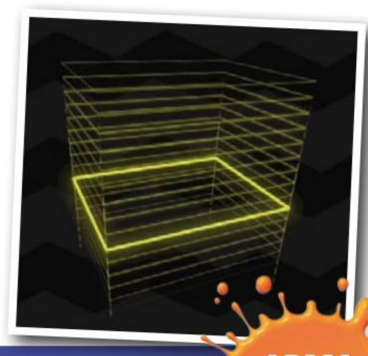
A CUBAZO LIMPIO

No existe un arma más eficaz para la conquista de la torre. Si nos fijamos en la imagen capturada por nuestros expertos, vemos como un solo disparo de esta brutalidad pinta por completo la parte superior de la torre... y las paredes que tengamos a la vista. Por si fuera poco, su cadencia es increíble, y con dos disparos acabaremos con cualquiera que vaya encima. Pero no solo sirve para tomar la torre. Como arma de ataque para la avanzadilla es también de lo mejor que nos ha servido Jairo. Además, su arma especial es el Blindaje, que viene fantástica para aguantar el tramo final hasta la base rival.

Derramatic triple
Alcance
Potencia
Ligereza
Arma secundaria: Bomba rápida
Arma especial: Blindaje
10200
Puntos para arma especial: 190 p

ARMA ESTRELLA

La cantidad de tinta que arroja por disparo es apabullante, y esto se nota en el consumo. No pierdas de vista tu tanque y acostúmbrate a bucear todo el rato.



PINTAZONAS: CONQUISTAR Y DEFENDER

No pierdas detalle de los consejos de nuestros expertos, y marca la diferencia también en Pintazonas. Recuerda que la mejor defensa es a veces un buen ataque, así que coge tu Aerógrafo Pro, y pinta todo lo que se mueva y lleve arma.

TINTA A DISCRECIÓN

Muchos consideran incluso que este arma desequilibra de manera injusta los combates, y no les falta razón... pero solo si sabéis manejarla. Como todas, tiene sus carencias, como un alcance muy corto y una potencia que deja bastante que desear. Sin embargo, si hablamos de Pintazonas... la velocidad a la que este arma puede conquistar una zona supera incluso a los rodillos. Su chorro disperso de tinta, y su increíble ráfaga a toda velocidad, la convierten en el arma idónea de esta modalidad.



La ráfaga deslizante es pura locura. El arma especial de este aerógrafo te llena la zona de bombas y no deja títere con cabeza.

NO TE QUEDES EN ZONA

Es improductivo lo mires por donde lo mires. Si el rival quiere pintar el suelo, tu cuerpo no le va a hacer de escudo. Y si van a por ti, les ayudas a matar 2 pájaros de un tiro. Por lo tanto, una vez dominada la zona, corre a eliminar rivales o a coger un puesto vigía, según el arma elegida.



CUIDADÍN CON EL SALTO

Si justo estaba nuestra zona a punto de caer y nos eliminan, nuestro instinto nos lleva a dar un supersalto rápido dentro de la zona para intentar llegar a tiempo. Error. Procura ubicar siempre a un compañero fuera de la zona, o serás eliminado nada más reaparecer.



SECUNDARIAS AL PODER

Procura llevar equipado un Tintahorro Secundario porque aquí las bombas nos hacen más de un favor. Vuelves a tener la ventaja de ser un lector de nuestra revista, los demás no saben que quedarse en la zona no mola. Tirar una bomba y no darle a nadie... eso no pasa.



DE AQUÍ NO ME MUEVO

En estas partidas, la mayoría suele ir como locos a por las zonas, dejando de lado los aledaños de las mismas. Pilla un buen sitio con ventaja sobre la zona y habrá partidas en las que no caigas una sola vez. Asegúrate de que sea uno en el que puedas recargar el tanque.



2 ZONAS, 1 CONTADOR

Cuando el escenario tiene dos zonas, el contador de tu equipo no comienza a descender si no tienes las dos dominadas. De nada te sirve conservar la más cercana a tu base y quedarte a defenderla. O conquistas también la otra, o tu contador se quedará en 100 toda la partida.



POTÉNCIATE A MEDIDA

Aquí hay que tirar mucho de supersalto para apoyar a los compañeros que defienden o invaden la zona. Nada mejor que invisibilizarlo, amortiguarlo y acelerarlo. Todo lo que sea mejorar el supersalto es bienvenido en este modo. Aun así... ojo con dónde caes.



El consultorio del Profesor Kukui



¡La sección en la que el experto Profesor Pokémon de Alola os resuelve todas vuestras dudas!

Para ponerse en contacto con nosotros solo tenéis que escribirnos a:
revistanintendo@gmail.es

Intercambiando Pokémon

Chispitas Fr.

¡Muy buenas, Profesor! ¿Se pueden pasar los Pokémon de Pokémon Sol a Pokémon Ultrasol? Tengo el primero en físico, pero el ultrasol es digital. También tengo el Pokébanco y el Poké Trasladador, pero no sé qué pasa, que no me permite intercambiarlos. Por cierto, ¿saldrá Pokémon para la Nintendo Switch? Un saludo.

Empecemos con la primera pregunta: en principio no deberías tener ningún problema para intercambiar tus Pokémon desde un juego a otro. Asegúrate de hacerlo todo en el orden correcto: introduce Pokémon Sol en la consola, y una vez veas que tu consola lo reconoce, inicia el Pokébanco (el Poké Trasladador no lo necesitas, ya que únicamente sirve para los cartuchos de pasadas generaciones). Una vez hayas pasado los Pokémon de la edición Sol al Pokébanco, saca el juego, e inicia de nuevo el Pokébanco. Ahora, debería reconocerte sin problemas la edición digital.



Y sobre la segunda pregunta: sí, habrá un nuevo juego de la saga principal para Switch. ¡Crucemos todos los dedos, y a ver si en el próximo E3 tenemos alguna noticia!

Habilidades Ocultas

Sara Cid

Alola, Profesor: ya sé que los Pokémon tienen Habilidades Ocultas, pero... ¿cómo se pueden encontrar Pokémon con Habilidades Ocultas? Algunos se pueden encontrar con Habilidades Ocultas por cadenas de Pokémon salvajes, pero los iniciales no, y por eso tengo la duda de cómo encontrarlos.

¡Hola de nuevo, Sara! Muchas gracias por tu pregunta, es un tema súper interesante, y que puede ayudaros mucho a todos los



jugadores que estéis empezando a profundizar más en la estrategia del juego.

Todos los Pokémon pueden tener una o dos habilidades principales, pero además, siempre tienen una Habilidad Oculta, más difícil de encontrar, y que no se puede adquirir con ningún objeto. Normalmente, en el caso de los Pokémon salvajes, la mejor opción para encontrar el Pokémon que te interese con su Habilidad Oculta, es capturarlo mediante una cadena. Pero no todas las Habilidades Ocultas pueden conseguirse así, ya que hay Pokémon que de momento no tienen acceso a su HO, y otros que solo pueden conseguirse mediante eventos o repartos especiales, como los tres iniciales de Alola, que hace unas semanas empezaron a entregarse en el Banco Pokémon.

Pokémon del mes: Nidoking y el Pañuelo Elegido



Este mes vamos a hablar sobre un Pokémon que lleva formando parte del equipo de millones de entrenadores desde que salieron los primeros juegos de la saga. Hablamos, nada más y nada menos, que de Nidoking, el Pokémon predilecto de Giovanni, que este año también está siendo muy popular. Y es que, gracias a su habilidad Potencia Bruta, puede pegar realmente fuerte con ataques como Rayo Hielo, Tierra Viva, Bomba Lodo, o Llamarada. ¿Y por qué es tan común? Si os fijáis, con estos cuatro movimientos, Nidoking puede acabar fácilmente con la gran mayoría de los Pokémon más utilizados actualmente (Incineroar, Landorus, Tapu Koko, Tapu Fini, Tapu Bulu, Tapu Lele...), y gracias al Pañuelo Elegido, superarlos a todos en Velocidad. ¿Alguien más se anima a probarlo?





Usando a Swampert

Rafael Castillo

Muy buenas, profesor. Estoy pensando en empezar a jugar competitivo, y estoy entrenando a Swampert. Lo utilizo con la Swampertita. Mi duda es si he de cambiarle Demolición por Machada, ganando fuerza a costa de perder velocidad. No sé si depende de si alguien de mi equipo tiene Danza lluvia o la habilidad Llovizna para aprovechar su habilidad Nado rápido. ¿Podrías ayudarme?

¡Es un placer, Rafael! Swampert es un Pokémon muy bueno por su combinación de tipos, ya que gracias al tipo Tierra, es totalmente inmune a los ataques eléctricos, y con su megaevolución, se vuelve uno de los mejores Pokémon para utilizar en equipos basados en la lluvia. En cuanto a tu duda, yo te recomendaría utilizarlo con Machada si vas a jugarlo en combates individuales, ya que con Demolición, hay muchos Pokémon que van a conseguir aguantarte el ataque. En caso de utilizarlo en combates dobles, te recomendaría utilizarlo con Protección, y cubrir el tipo Lucha con otros compañeros, como Thundurus-Therian o Politoed. Te dejo por aquí el set completo:

SWAMPERT

- **Objeto:** Swampertita
- **Habilidad:** Torrente / Nado Rápido
- **Naturaleza:** Firme
- **EVs:** 252 Atk / 252 Vel / 4 PS
  - Cascada
  - Puño Hielo
  - Terremoto
  - Protección / Machada

El mejor Tapu Fini

José Antonio Matías

¡Hi, Profesor Kukui! Tapu Fini se ha vuelto uno de mis Pokémon favoritos, y siempre intento utilizarlo en mis equipos. Normalmente juego combates dobles (con las normas de VGC), y me gustaría saber su opinión sobre este Tapu, y cómo me recomendaría utilizarlo. Muchas gracias.



¡Tapu Fini es un Pokémon increíble! De hecho, en la modalidad de VGC, es uno de los más utilizados, ya que su campo le cubre por completo a él y a sus compañeros de cualquier cambio de estado, un factor crucial para los combates. Personalmente, a mí como más me gusta utilizarlo es con Paz Mental, para boostear el Ataque Especial y la Defensa Especial, y junto con una Baya Guaya (o cualquiera de las que recupera un 50% de la vida), puede volverse un quebradero de cabeza para los rivales.
Otra opción es utilizarlo con las Gafas Elegidas, que potencian mucho el Ataque Especial, pero restringen a un solo movimiento. Algo que puede dar más de una sorpresa es utilizarlo con Truco, para pasarle las Gafas Elegidas a un Pokémon rival, y dejarlo encerrado en un ataque inútil. ¡Pero cuidado, porque fallará si el rival tiene una Megapiedra o un Cristal Z! Por aquí te dejo mi Tapu Fini favorito:

TAPU FINI

- **Objeto:** Baya Guaya
- **Habilidad:** Nebulogénesis
- **Naturaleza:** Modesta
- **EVs:** 236 HP / 4 Def / 204 Atk. Esp / 12 Def. Esp / 52 Vel
  - Fuerza Lunar
  - Agua Lodosa / Escaldar
  - Paz Mental
  - Protección

Curiosidad del Mes

¡¿Jugando sin Pokémon?!



Este mes vamos a retroceder unos cuantos años, para hablar sobre un curioso bug de las versiones de Pokémon Oro y Plata para Game Boy Color. ¿Sabías que, mediante un truco, podías saltarte la primera parte del juego? Evitabas encontrarte con el Profesor Elm y no recibías tu primer Pokémon, avanzando por el mapa sin haber conseguido ningún Pokémon. Lo más curioso, es que, al entrar en combate con otros entrenadores, ¡el juego te daba la victoria automáticamente! Por muy irónico que parezca, era posible completar toda la aventura sin conseguir ni un solo Pokémon.

Empezando a competir

Gabriel González

Hola, Profesor Kukui. Nunca me había atraído la saga de Pokémon, pero recientemente descubrí por Twitch un streaming de un torneo oficial de VGC, porque un español estaba jugando la final. Me causó un gran interés, y a raíz de esto descubrí el mundillo de Pokémon Competitivo. He conseguido un Pokémon Ultrasol, y me gustaría saber exactamente cómo podría empezar a jugar en torneos. Yo vivo en Madrid, pero no sé muy bien cómo enterarme de dónde y cuándo organizan torneos aquí. ¿Podría ayudarme?

¡Alola, Gabriel! Siempre es una buena noticia conocer de nuevos jugadores que se unen a la comunidad competitiva de Pokémon, y por supuesto, te explico cómo funciona el sistema de torneos en España. Entre los distintos tipos de torneos, de menor a mayor relevancia, podemos encontrar: Premier Challenge, Midseason Showdown, Special Challenge / Regional, e Internacional. Todos aportan puntos (Championship Points) en mayor o menor medida, y si reúnes una buena cantidad (que este año es de 300 CP), consigues la clasificación para jugar el Mundial. Los Internacionales se celebran una vez el año en Europa, Oceanía, Lationamérica y Norteamérica. Regionales (o Special Events, que otorgan los mismos CP pero sin premios en metálico) suele haber dos o tres en cada país; y Midseason Showdowns tenemos uno o dos en cada ciudad grande de nuestro país. Por último están los Premier Challenges, que son los torneos más pequeños, y se organizan en tiendas de videojuegos o cómics casi mensualmente. Para encontrar estos torneos, visita la web oficial de Pokémon (pokemon.com) donde hay una sección llamada "Event Locator", en la que puedes ir filtrando los torneos por país y ciudad, para encontrar los de tu zona. ¡Mucha suerte!



Próximo número

Sale el **18** de junio

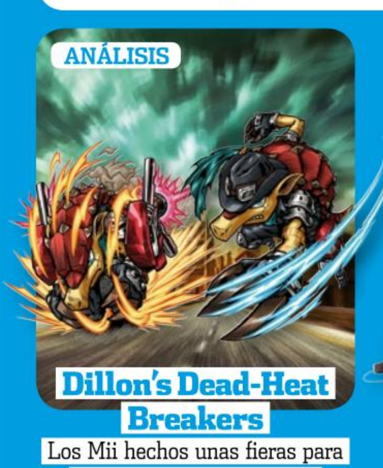
EVENTO

Llega el E3 de Super Smash Bros.

La feria de Los Ángeles está al caer, y el súper encuentro de personajes de Nintendo será el juego estrella. Por supuesto, no estará solo, y os contaremos con detalle todos los anuncios.

Y ADEMÁS, TODO ESTO...

ANÁLISIS



Dillon's Dead-Heat Breakers

Los Mii hechos unas fieras para defender el Oeste. ¡Brutal!

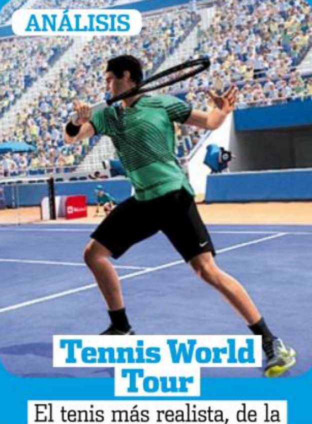
PRÁCTICO



Estudio: Nintendo Labo

Los Toy-Con ofrecen infinidad de opciones, y os daremos ideas.

ANÁLISIS



Tennis World Tour

El tenis más realista, de la mano de unos cracks del género.

NOTA: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

Staff

Redactor Jefe: **Luis Galán**
Coordinadora de redacción: **Sonia Herranz**
Redacción: **Alex Alcolea, David Alonso, Samuel González, Elisabeth López, Miguel Martí, Juanfree Martínez y Bruno Sol.**
Jefe de maquetación: **Mohsin Ghaillane**

revistanintendo@gmail.com

EDITA
axel springer
AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.

EQUIPO DIRECTIVO EJECUTIVO
Director General **Manuel del Campo**
Director Financiero y de Recursos Humanos **Héctor Miralles Soler**
Director Comercial y Desarrollo de Ingresos **Javier Matallana**
Directora de Operaciones de Revistas **Virginia Cabezón**
Director de Desarrollo Digital y Tecnología **Miguel Castillo**

EQUIPO DE DIRECCIÓN
Directora de Área de Tecnología y Entretenimiento **Mila Lavín**
Director de Área de Motor **Gabriel Jiménez**
Directora de Marketing **Marina Roch**
Director de Arte **Abel Vaquero**
Director de Vídeo **Igoe Montes**

DEPARTAMENTO COMERCIAL
Subdirector Comercial **Daniel Gozlan**
Directora de Publicidad de Tecnología y Entretenimiento **Zdenka Prieto**
Equipo Comercial **Noemí Rodríguez, Beatriz Azcona y Estel Peris**
Director Brand Content **Juan Carlos García**
Brand Content **Javier Abad y Susana Herreros**
Responsable de Operaciones **Jessica Jaime**

PRODUCCIÓN Ángel López

DISTRIBUCIÓN Y SUSCRIPCIONES Nuria Gallego

SOCIAL MEDIA MANAGER: Nerea Nieto

MARKETING ASSISTANT: Kevin Tuku

SISTEMAS / IT
Director de Sistemas **José Ángel González**
Técnico de Sistemas **Juan Carlos Flores**

ADMINISTRACIÓN Y CONTABILIDAD
Jefa de Administración **Pilar Sanz**
Bancos y Proveedores **Cristina Nieto**

SERVICIOS GENERALES Marga Nájera

DIRECCIONES Y CONTACTO

AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.
C/ Santiago de Compostela 94, 2ª planta
28035, Madrid. +34 915 140 600

CONTACTO PUBLICIDAD
publicidad@axelspringer.es

CONTACTO SUSCRIPCIONES
902 540 777, suscripciones@axelspringer.es

CONTACTO MARKETING
marketing@axelspringer.es

DISTRIBUCIÓN EN ESPAÑA E HISPANOAMÉRICA
SGEL. Tel. +34 915 140 600

DISTRIBUCIÓN EN PORTUGAL
Urbano Press. Tel. +351 211 544 246

TRANSPORTE Boyaca. 917 478 800

IMPRIME ROTOCOBRHI. 918 031 676
Printed in Spain. Depósito Legal M-36689-1992

Revista miembro de ARI
Auditada por AIMC

